ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI

24

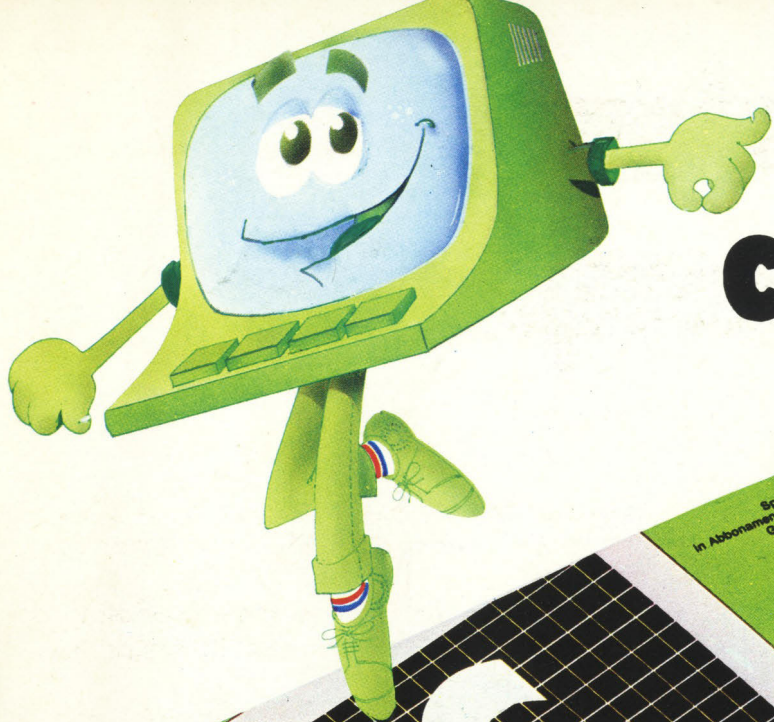
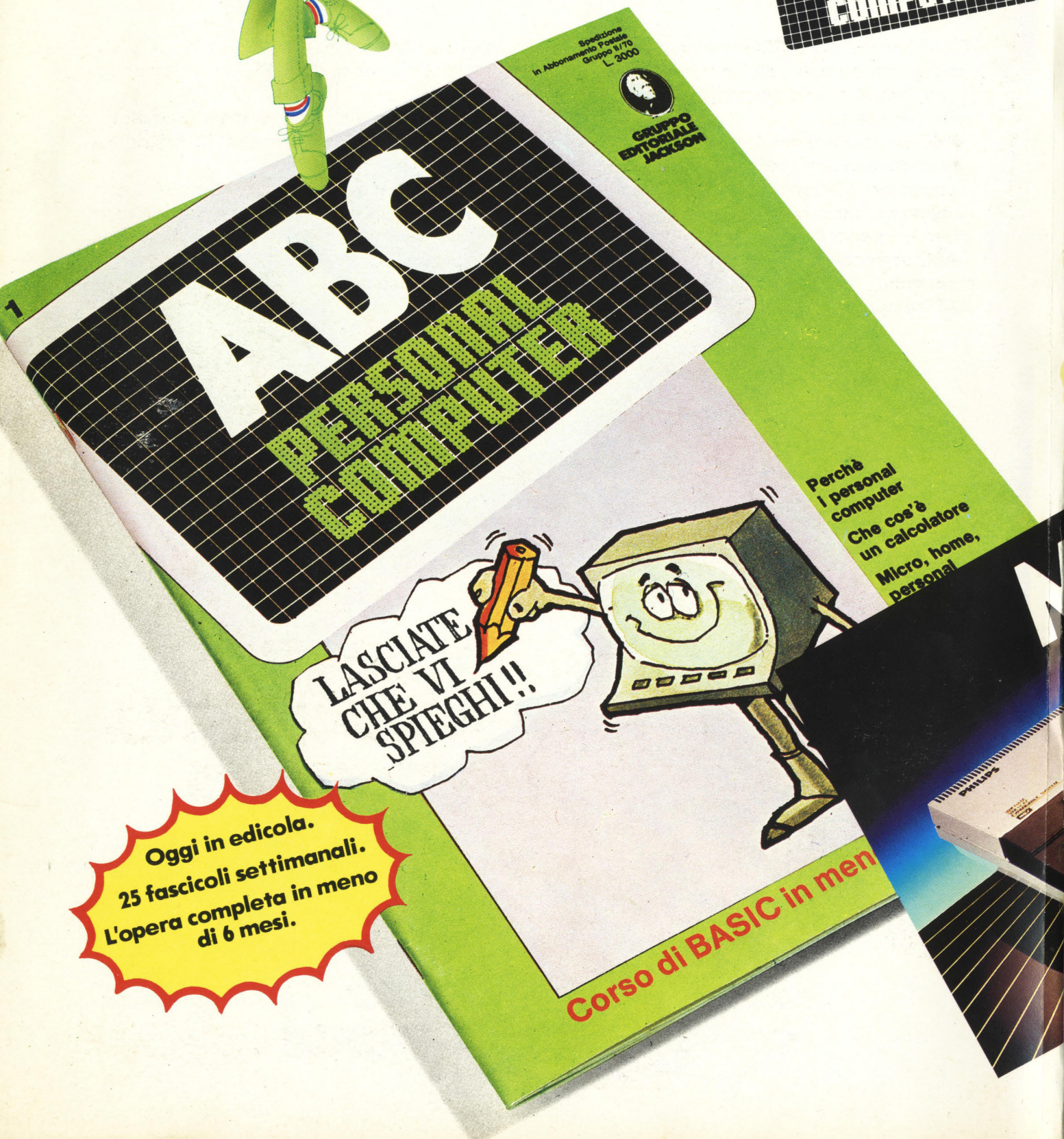
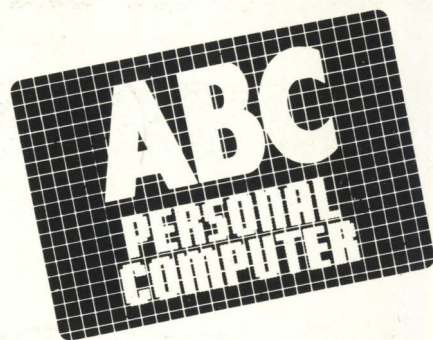
MARZO
1985
L. 3500

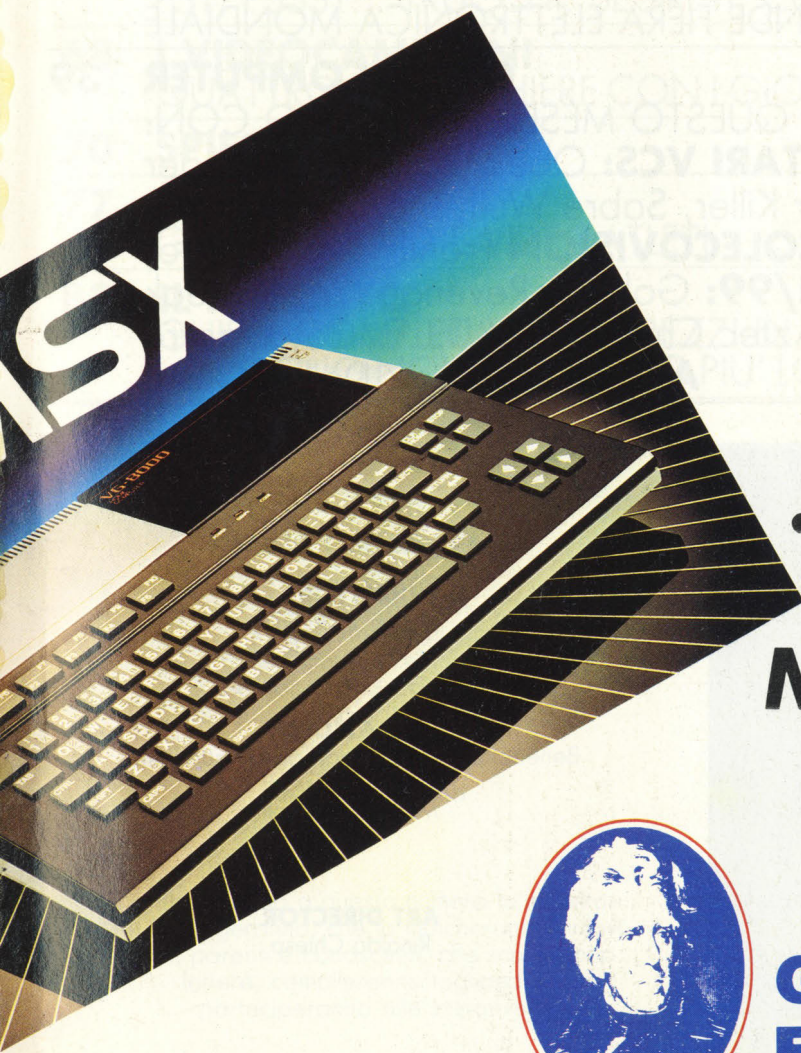
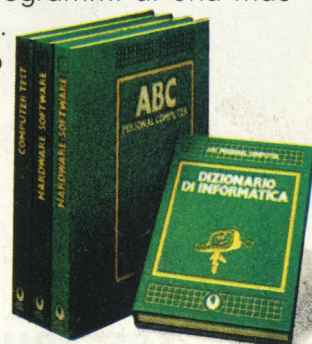
LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

LAS VEGAS 85:
NOVITÀ HARDWARE
E SOFTWARE

OLTRE DIECIMILA
FESTEGGIANO I DUE ANNI
DELLA VIDEOGARA

LA MAPPA
DI YELLOW CAB

un Jacksoniano personal computer

È in edicola ABC personal computer, il corso programmato per tutti i personal che ti insegna il Basic e a dialogare col computer in meno di 6 mesi.
ABC personal computer ti svelerà tutti i segreti dei personal. Inoltre, se non hai ancora il computer, ABC personal computer ti aiuta a sceglierlo bene, perchè ogni settimana prova per te i personal più interessanti.
ABC personal computer in soli 25 fascicoli settimanali.
ABC personal computer è un'opera esauriente, rapida e comprensibile a tutti, ideata e realizzata dagli specialisti del Gruppo Editoriale Jackson.
Il primo numero è in edicola, corri a prenderlo: puoi vincere 30 fantastici MSX Philips!
Ma non solo.
Trovi in regalo il poster del Basic che ti consente di convertire i programmi di una macchina su qualsiasi altra.
Diventa un Jacksoniano con ABC personal computer.

...E VINCI 30 FANTASTICI MSX PHILIPS

AUT. MIN. CONC.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SOMM

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.
MILANO - LONDRA - S. FRANCISCO

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54 - 68.90.951-2-3-4-5 - Telex: 333436 GEJIT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 5 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

DIREZIONE EDITORIALE
Daniele Comboni

DIREZIONE DIVISIONE PERIODICI
Dario Tiengo

DIREZIONE DIVISIONE LIBRI E GRANDI OPERE
Roberto Pancaldi

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Giuliano Di Chiano

UFFICIO ABBONAMENTI
Tel. (02) 6880951 (5 linee ricerca automatica)

CONSOCIATE ESTERE
USA GEJ Publishing Group, Inc. 1307 South Mary Avenue Sunnyvale. CA 94087
Tel. (408) 7730103-7730138 - Telex 0025/49959972 GEJ PUBL SUVL
U.K. GEJ Publishing Ltd 18/Oxford Street London WIR 1AJ
Tel. (01) 4392931 - Telex (051) 21248

Il Gruppo Editoriale Jackson è iscritto nel registro Nazionale della stampa al n. 117 vo. 2 - foglio 129 in data 17.8.1982.

Associato all'Uspi Unione Stampa Periodica Italiana

DIRETTORE
Riccardo Albini

REDAZIONE
Benedetta Torrani (Capo della Redazione)
Vanessa Passoni
Maurizio Miccoli

ART DIRECTOR
Rinaldo Chiesa

HANNO COLLABORATO

Paola Burolla
Stefano Tucciarelli
Patrizia Vanini
Gabriele Petris
Fabrizio Guccione
Fabio d'Italia
Alberto Rossetti
Andrea Verona
Alessandro Diano
RCC

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno tagliandi e parteciperanno alle iniziative.

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA DI PUBBLICITÀ
J. ADVERTISING S.r.l. - V.le Restelli 5 - 20124 Milano
Tel. 02/6882895-6882458-6880606
Telex 316213 REINA I
Uffici regionali in tutta Italia.

Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27-22-1982
Stampa: Reweba - Brescia
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 3.500
Numero arretrato L. 7.000. Abbonamento annuo L. 30.000
per l'Estero L. 47.250
Per i versamenti utilizzare il Conto Corrente Postale numero 11666203 intestato a Jackson Milano

Ama il meglio!

il posto della posta

VIDEO SAGA

Un ragazzo alto e magro, impegnato in un'estenuante confronto con i temibili "Shandows Lords" di Joust è il solo occupante della sala giochi, quando entra un ragazzo di dodici anni: grassoccio, alto 1 e 80 (voglia di crescere), mani sudaticce, occhiali in tartaruga con la montatura delle dimensioni di un'autobotte e capelli a caschetto biondi, molto corti.
"Devi giocare ancora?" chiede il nuovo venuto. AAGGHH! Vacillando il giocatore sfuggi all'attacco di uno dei saltatori, colpendo a sua volta e afferrando l'uovo, ma il "gufomperometro" in sua dotazione si è già fuso. Incredibile! Solo parlando il nuovo venuto ha emesso una potenza di 10.000 gufowatts.
È un gufo, è un gufo... il terrore si alza nella sala giochi, è talmente forte che quasi lo si può toccare, è come una nebbia che oscura il video. Diavolo!
Il biondino si allontana per cambiare le solite L. 5.000 e il gioco, per un momento, un momento solo, pare riprendere normalmente.
Riesce a finire il quadro. Capperi! Un "survival wawè", se ce la fa si cucca 3.000 points belli sugosi (tratto da: "Gergo del Videomaniaco" – edito da Bompiani).

Ma ecco che il gufo ritorna. Non ce la farà mai.
Sarà forse la voglia di giocare o la videostilità, ma ecco che parte un pestone tremendo, anzi cinquemendo, su una estremità inferiore, corta e grassoccia, del gufo assassino.
"OH! Ma cosa ho fatto?" chiede la belva con voce" angelica.
Mani nei capelli (si fa per dire) il nostro eroe è disperato e, catastroficamente vero, il gufo comincia a gufarlo di brutto.
12.000, 13.000, 14.000 gufowatts, le scarpe del povero videogiocatore esplodono...
I 15.000, 16.000, 17.000... "Noo! la mano! ho perso il controllo della mano"!... 23.000, 24.000, 25.000... capelli bianchi... "Se continua così, questo mi fa fuori" e giù un altro pestone dato con la forza della disperazione più nera.
Il piede del gufo raggiunge il seminterrato della sala, ma la pressione continua a salire: 43.000, 44.000... "NO!NO!!! BASTAAAAAAA!!!"
CORRIERE DELLA SERA – 24 Gennaio 1985
S. Gliuliano Milanese – L'urlo è stato udito fino in provincia di Tripoli, mentre le finestre, le grondaie e i vasi dei palazzi nel raggio approssimativo di 14 Km. dalla sala giochi Pinco Pallino di S. Giuliano Milanese, sono andate distrutte.
La stessa sala giochi e i palazzi circostanti in un raggio di circa 500 mt. sono crollati in un nugolo di macerie.
Il gestore, un certo Juego Male Ma Juego, è stato

È questa la busta del mese di marzo, videoartista Francesco De Risi - Civitavecchia (ROMA)

SPETT. REDAZIONE DI VIDEOGIOCHI
VIA ROSSELLINI 12
24124 MILANO
IL VERO VOLTO DEL CAPO REDATTORE
LAPIS
NASO PERENNEMENTE ROSSO E GOCCIOLANTE
COMPUTER TASCABILE SHARP
FRUSTA PRESTATA DA YNDY
YOYSTICK COLECO
MINI TELEVISORE SINCLAIR
MANO CALLOSA (PER USO DI YOYSTICK)
YOYSTICK ATARI

ricoverato nel reparto neurodeliri del Paolo Pini con prognosi strariservatissima. Da fonti attendibili pare che il numero dei giorni sia di 4 cifre, mentre un ragazzo è stato sottoposto al trapianto della trachea per sostituire quella polverizzata dall'esplosione fonica.
Un ragazzino di 12 anni, unici segni di riconoscimento riconoscibili capelli biondi e corti, è stato raccolto col cucchiaino da sotto le macerie e riposa in un cimitero vicino al luogo fatale.
Le notizie sono nebulose e non si sa cosa sia successo, e cosa abbia provocato la catastrofe, resta il fatto che l'esplosione, dal rumore simile a una "A", ha generato una potenza di circa 0,5 megatoni.

Paolo La Marca - S. Giuliano Milanese (MI)

Bravo Paolo, la tua videosaga è veramente divertente e spiritosa, anzi se hai altre idee le aspettiamo!

VIDEO GARISTA ARRABBIATO

Spettabile Videogiochi,
vi ho già mandato 4 record e non ne ho visto pubblicato neanche uno.
Sono proprio curioso di sapere che scuse prenderete se non pubblicherete la mia ultima fatica.
Ho seguito alla lettera le 4 regole d'oro, le altre volte non avevo attaccato il tagliando alla foto, ma mi pare una scusa un pò puerile per non pubblicarli.
Prima dite che basta fotografare lo schermo e spedire, poi sorgono le complicazioni.
Anche altra gente ha detto che la videogara non è un concorso molto serio.
Ponete per caso limiti d'età? Qualcuno ha detto che la gara è vietata ai minori di 18 anni.
Quindi spero di non vedere pubblicato il mio record solo se qualcuno mi ha veramente battuto.
Distinti saluti.

Roberto Gualtieri - Pescara

Hei Roberto, ma lo sai che arrabbiarsi fa male? Allora, ci hai mandato 4 record e dici che non ne abbiamo pubblicato neanche uno...vediamo di chiarire il perché.
Se tu spedisci oggi il tuo record, ti pare possibile che dopo 15 giorni tu lo possa trovare su VG? Dovremo pur stamparlo e prepararlo, ti pare? Poi confessi di non aver attaccato il tagliando alle foto, e come se ciò non bastasse asserisci che se noi ti avessimo scartato per quello sarebbe una scusa puerile, anzi dici che noi abbiamo detto di spedire la foto e mai il tagliando e che questa è una complicazione.
La Videogara è partita nel n° 3 di VG, nel senso che i primi record li abbiamo pubblicati proprio in quel numero, e già da allora dicevamo: "È nel vostro interesse fare in modo che foto e tagliando non siano facilmente separabili."
Perché? Dal numero dei videogiochi in gara questo mese sono ben 265 puoi renderti conto che non sei l'unico a spedire record e può capitare che smistando la posta la nostra segretaria smarrisca qualche pezzo. Errare umanum est, se poi tieni conto che riceviamo centinaia di lettere alla settimana nonostante la buona volontà e tutta l'attenzione di questo mondo può capitare...e allora? Allora raccomandiamo ai videorecordman di incollare il loro tagliando alla foto. Se abbiamo un record, ma non il nome di chi l'ha fatto, come possiamo inserirlo nella videogara? Se poi secondo te la videogara non è seria, allora ci spieghi come mai Barbara, Federica, Giuseppe e il sig. Franco Cainero continuano a mandare record e a vederli pubblicati regolarmante? Dimenticavo Barbara ha 16 anni e Federica 14. Come vedi la nostra videogara è per tutti.

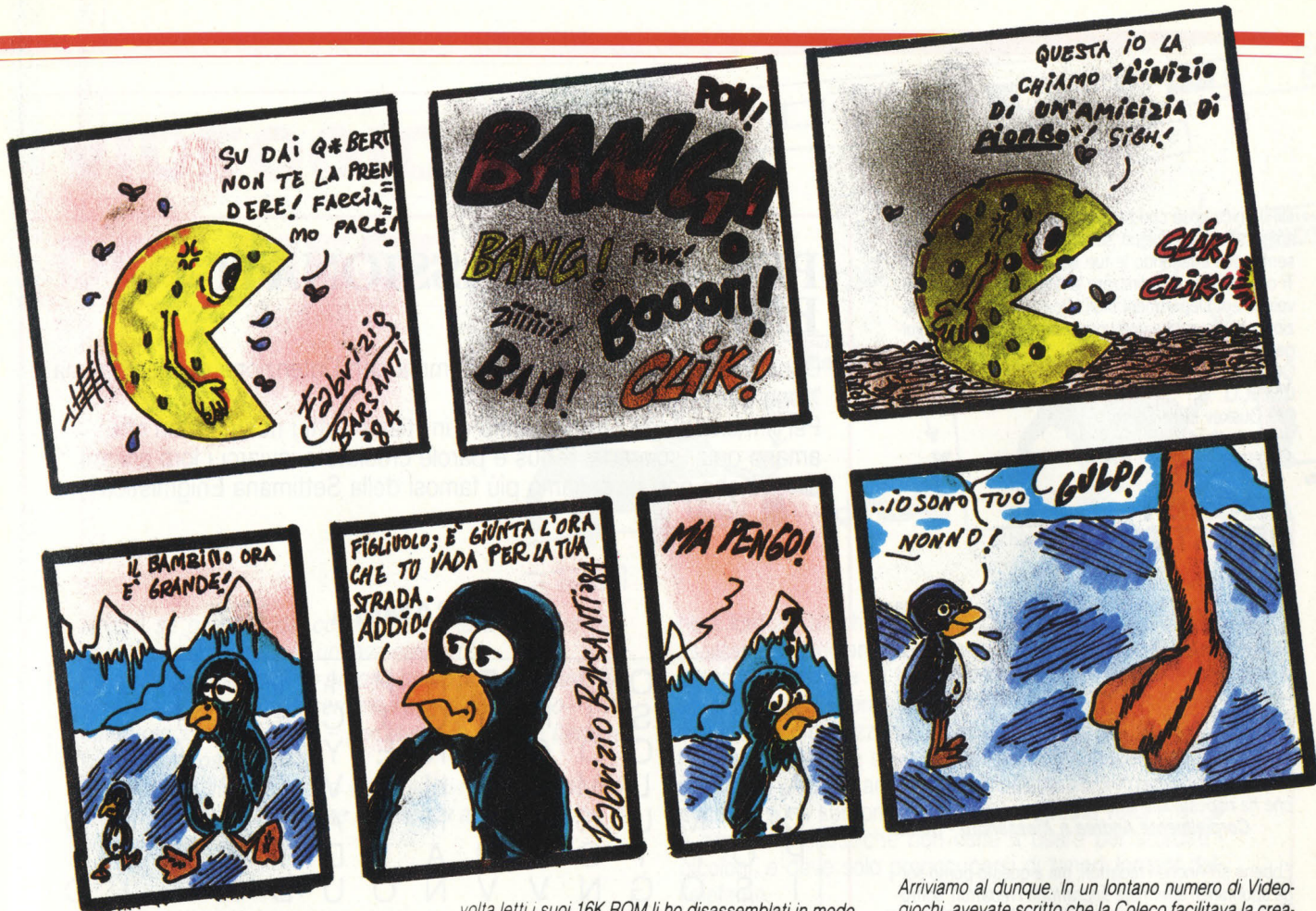
GIOCOMPUTER, 2 HC E UN CLUB

Cara redazione di ViGi,
mi chiamo Domenico e possiedo 2 Home Computer: il CBM 64 e lo ZX Spectrum.
Vi chiederete come mai leggo Videogiochi, visto che una rivista così serve a poco per uno che programma i computer, ma pensandoci bene i videogiochi esistono anche per i computer e allora per essere sempre informato su tutte le novità in commercio compro ViGi.
Infatti in Giocomputer ci sono tutti i giochi per il Commodore e lo Spectrum, e non nascondo che io questi giochi li ho comprati tutti.
Ma ora vorrei porvi alcune domande: Come si costituisce un club di Commodoriani? Che cosa devo fare?

Domenico Bettinali - Roma

Per costituire un club bisogna aver buona volontà. In questo senso: prima di tutto bisogna avere dei genitori disposti ad avere la propria casa invasa da computeromani (in caso contrario bisognerebbe aver l'alternativa di una cantina o una stanza disponibile da qualche altra parte) e poi devi avere molta costanza nella ricerca dei soci.
Per questo si possono mettere inserzioni sui giornali, ad esempio noi offriamo uno spazio nel Posto della Posta per tutti i club, oppure avvisi e comunicazioni nelle bacheche delle scuole, a partire dalla tua.
Dopo di ciò bisogna trovare un braccio destro, magari due, ed iniziare a coordinare il lavoro. Indirizzario dei soci, cassette e cartucce disponibili, scambi di riviste e informazioni e il tutto magari, memorizzato nell'home computer della sede centrale.
Lo scambio delle informazioni può avvenire attraverso comunicazioni telefoniche oppure per posta.
Grazie per i complimenti e per la solidarietà.
Ciao VG

GLI SKRAMBLISTI

Gli "Skramblisti" sono persone, se così di possono definire, poco esigenti.
Si accontentano di un CBM 64, il registratore, lo stick e la cassetta per il gioco.
Sono molto amici del C.P.U. e della R.O.M. tanto, che ogni giorno, uno Skramblista fa una chiccherata con essi!
Gli Skramblisti sono acerrimi nemici dei "Falchisti" ovvero di coloro che giocano a Falcon Patrol. Tutte le volte che un falchista tocca uno skramblista si vedono volare bombe e proiettili.
Incredibili sono i punteggi di uno skramblista. Si conoscono 4 giocatori che hanno superato il punteggio arcimegasuperproibitivo di 10! un record favoloso solo a pensarci!!
Qualche volta si vede uno skramblista che compie gesti strani come se guidasse. Ha passato mezza giornata a "Skrambopoli" e, tutte quelle astronavi, gli hanno messo in moto nel cervello la classica "Skramblemaia". Il soggetto ormai vede il mondo come un pianeta che lancia missili e che ha costruito degli strani edifici con la scritta misteriosa "Anirog!".
I falchisti hanno tutti i vizi di questo mondo. Quindi è facile immaginarsi la scena di uno skramblista che toglie la sigaretta di bocca al falchista mentre quest'ultimo sta telefonando alla stampa per comunicare che ha superato 25.
I falchisti sono fratelli dei fantasmi di "Nightmare" e se vedono uno skramblista che sta per fare il suo recod dicono agli spiriti che ogni punto fatto dal recordman deve equivalere a una maledizione!
Per liberarsi da queste, gli skramblisti devono muovere il joystick con il molare destro superiore se no il computer si fonde.
Per sparare sono concesse le mani!
Eccezzionale è la scena di uno skramblista che mentre balla muove lo stick con veloci colpi di anca. Se poi manca la corrente lo skramblista si blocca automaticamente per poi riniziare a muoversi immediatamente dopo la ricomparsa di quest'ultima. Molti ragazzi sono rimasti per anni chiusi in sala-giochi proprio per questo motivo!
L'ultimo ritrovato si chiama "I like Skramble" (che coincidenza strana nevvero?)!
Gli skramblisti sono molto intelligenti; riescono persino a contare fino a 5. Alzi la mano chi sa fare altrettanto.
I falchisti sono rossi di capelli e sono riusciti a inventare il Falcon Patrol da polso!
Se entrate in casa di uno skramblista noterete che al posto dei quadri ci sono foto e date.
Riguardano i record. Inoltre vedrete un commodore

64 ammacato e coronato di ghirlande. Facile immaginare perché.
Se volete telefonare ad un vero skramblista componete il numero del suo record o se volete spedirgli una lettera mandate a: Skrambopoli via Dei Record, 8 in provincia di Commodoria C.A.P. 1541

Stefano Orsi – Alessandria

NEI MEANDRI DELL'HARDWARE

Caro Videogiochi,
sono Ukmar Riccardo, ho 20 anni e mi sono diplomato in Elettronica/Informatica presso l'ITIS di Ivrea che è anche la città dove vivo e lavoro (preparo firmware per Olivetti).
Il mio hobby sono i videogiochi e, appena ho potuto, ho comprato il Colecovision, come mai una consolle e non un home computer visto che so programmare? Ben allora c'era solo il CBM 64 e i suoi giochi erano pochi e non mi piacevano, mentre i giochi per Coleco erano e sono fantastici. Come se ciò non bastasse il Coleco monta uno Z80, la mia CPU preferita (ovvero la Rolls degli 8 bit).
Una delle prime cose che ho fatto, naturalmente, è stata quella di smontarlo (è un vero peccato che non venga fornito di schemi elettrici come la TV) ed ho scoperto che per risparmiare, tutti gli IC sono direttamente saldati sulla piastra.
Così, per poter mettere lo zoccolo sulla CPU, ho dovuto spomettarla e sostituirla con uno zoccolo 20+20 pin.
Ora le mie intenzioni sarebbero state quelle di andare in emulazione e disassemblare il programma (cosa impossibile senza sistema di sviluppo), e così ho preso un programma, Mouse Trap per l'esattezza, e una volta letti i suoi 16K ROM li ho disassemblati in modo da poter capire come "comunicare" con l'hardware (video controller, generatore di suoni etc.) in modo da essere in grado di preparare, in assembler, un gioco.
Piccola fregatura! Il Coleco monta una ROM interna, come si intuisce accendendo senza cartuccia inserita, ma che le routine di comunicazione fossero allocate al suo interno non me l'aspettavo proprio. Il passaggio dei dati avviene tramite delle Restart, le quali sono utilizzate, a seconda di certi parametri, per scopi diversi.
Da qui nasce l'impossibilità di concludere qualcosa senza sistema di sviluppo e, anche avendolo a disposizione, i problemi non sarebbero pochi.
Arriviamo al dunque. In un lontano numero di Videogiochi, avevate scritto che la Coleco facilitava la creazione di software, da parte delle case indipendenti, fornenfdogli la documentazione necessaria per programmare il sistema.
Voi sareste in grado di procurarmi tale documentazione?
O consigliarmi il da farsi?

Bye Bye Riccardo Ukmar – Ivrea (TO)

Caro Riccardo, quello che chiedi sembra un pò difficile e non so se non solo noi, ma la stessa Coleco riuscirà a soddisfarti.
Per quel che ci riguarda non siamo in grado di procurarti la documantazione che hai chiesto: penso proprio che a tutti la darebbero tranne che a dei giornali-

sti! L'unica cosa che possiamo fare è darti l'indirizzo americano della Coleco: scrivi direttamente a loro presentandoti e facendo le tue richieste.
Ti consigliamo di indirizzare la lettera al Software Development Department o all'uffcio di Pubbliche Relazioni che dovrebbe comunque saperti dire a chi rivolgerti.
Questo è l'indirizzo:
COLECO
999 Quakev Lane South,
West Hartford,
CT 06110

ANCHE I REDATTORI...

Egr. rivista Videogiochi,
vi scriviamo per quel che riguarda la risposta apparsa su VG. 19 data a Carmelo Cajazza di Palermo...
Volevamo dirvi che Carmelo era perfettamente lucido quando ha visto apparire la scritta Mattel Electronics con una cassetta dell'Imagic. Infatti questo accade anche a un nostro amico che è tutto meno che matto. Premendo il tasto d'inizio, anche ripetutamente, appare la suddetta scritta, quindi la "Tilted Videogame Player Sydrome" non ce l'ha Carmelo, ma il redattore che ha risposto alla lettera.

Cordialmente Andrea e Alessandro - Roma

Ebbene sì!! Anche i redattori, ma a questo punto sorge spontaneo affermare *soprattutto i redattori*, soffrono di "Sindrome da giocatore Flippato", ma l'attenuante delle troppe recensioni, ce la concedete nevvero?

A DOMANDA RISPONDE

Cosa significano le sigle n.d.r., n.d.a. e MCH?

N.d.r. significa "nota del redattore", n.d.a. "nota dell'autore" e stanno ad indicare il commento – rispettivamente del redattore o dell'autore – al testo.
MCH non lo sappiamo nemmeno noi... sappiamo solo che è la sigla di colui che per primo scoprì la "Gufogenians acuta" che, scrivendoci un edotto trattato in merito, ci mise al corrente dell'esistenza di questa dilagante forma virale.

Come si può acquistare un vero videogioco da bar? A chi rivolgersi?

Per acquistare un arcade puoi rivolgerti a un noleggiatore oppure alla Zaccaria di Bologna. Zaccaria – Via Armaroli, 15 – 40012 Calderara di Reno (BO) – Tel. 051-722381

Come mai non provate mai, se non raramente, i giochi per lo ZX 81?

Perché essendo lo ZX 81 uscito di produzione, raramente escono giochi nuovi.

Potrete darmi l'indirizzo dell'Activision Italiana?

Activision – Miwa Trading, Strada 7, Palazzo T1, Milano Fiori – 20089 Rozzano (MI)
Per questa volta ti accontentiamo ma ricordati che nelle pagine del mercato, in fondo alla rivista, sono sempre riportati i nomi e gli indirizzi di tutti gli importatori e distributori ufficiali di software o di hardware.

PER GLI APPASSIONATI ENIGMISTI

Dario Elia ha inviato questo diagramma con l'intenzione di allestire una "zona dell'enigmistica".
Per il momento lo pubblichiamo e invitiamo tutti i nostri lettori che amano quiz, sciarade, rebus e parole crociate a inviarci i loro enigmi.
Chissà che non diventiamo più famosi della Settimana Enigmistica?

DIAGRAMMA

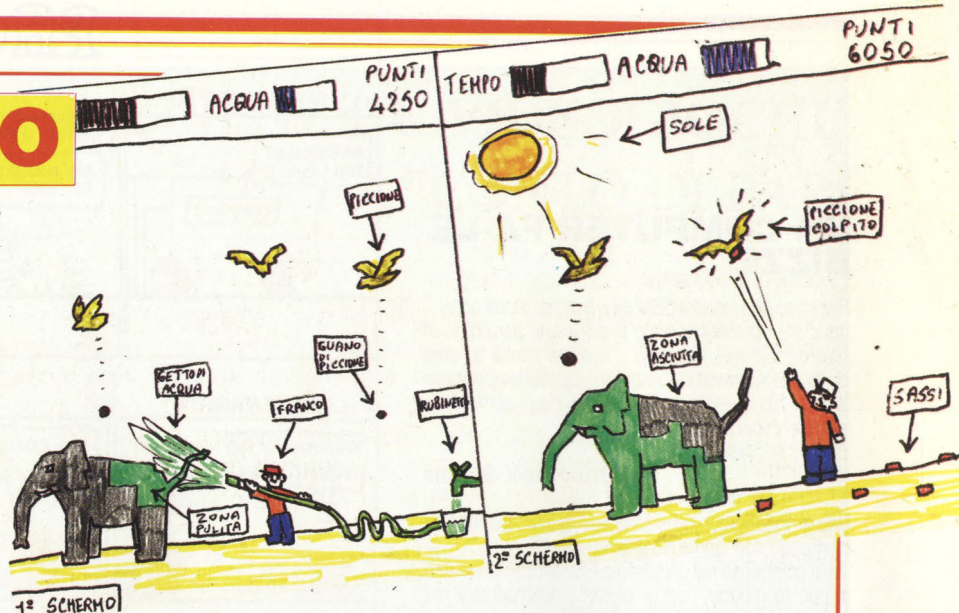
V	P	S	O	C	C	E	R	P	I	T	F	A	L	L
A	O	A	S	I	M	A	G	I	C	P	P	I	I	I
S	L	L	C	D	O	N	K	E	Y	I	M	A	Y	A
A	E	A	L	M	A	G	H	I	V	S	P	A	C	E
C	P	M	U	K	A	I	R	B	A	T	T	L	E	D
P	O	P	I	O	E	N	A	T	D	Y	O	D	G	I
I	S	O	G	N	V	V	N	O	U	D	R	A	I	D
H	I	T	I	G	B	A	C	K	G	A	M	M	O	N
C	T	R	O	N	F	D	H	C	G	C	I	A	V	O
R	I	V	E	R	H	E	A	O	I	O	N	A	V	I
I	D	B	U	R	G	R	N	B	D	R	A	G	H	I
E	N	D	U	R	O	S	U	B	R	O	C	C	I	A

di Dario Elia, Carbonia (Ca)

LA CHIAVE:
LA RIVISTA MIGLIORE

PAROLE:

AIRBATTLE
AVO
BACKGAMMON
BURG
CASA
CHIP
CPM
DIG
DONKEY
DRAGHI
DRAGON'S
DUG
ENDURO
FANTASMI
HIT
IMAGIC/INVADERS
KONG
LADY
LAMPO
LCD
LUIGI
LIA
MAGHI
MAVI
MAYA
MINA
OASI
ORO
PACMAN
POLE POSITION
RAID
RANCH
RIVER
ROCCIA
SOCCER
SIP
SUBROC
SPACE
TRON
UOVA
VIP

VIDEOGIOCO DEL MESE

Chissà se gli uffici del collocamento italiani hanno mai ricevuto la richiesta per un lava-elefanti?
Forse se ce ne fosse uno proprio bravo potrebbe divertirsi in giro per il mondo a cercare il posto più idoneo – con meno piccioni e più sole – per lavare in fretta e bene le lunghe proboscidi.
In fin dei conti qualunque cosa si lavi – dai treni agli elefanti – l'importante è che non venga a piovere appena finito il lavoro!

ELEPHANTS' WASHING (lavaggio elefanti)

Il protagonista di questo gioco è Franco, cugino di Mario. A Franco è stato dato l'ingrato incarico di lavare tutti i pachidermi del circo in cui lavora, e se non lo farà entro un certo periodo di tempo sarà licenziato, con il conseguente GAME OVER, (si hanno tre vite a disposizione).

IL GIOCO

Il gioco è diviso in due schermi. Nel primo Franco deve lavare la possente schiena dell'elefante di turno, (si comincia con uno piccolo, poi man mano..) e deve contemporaneamente stare attento a dei piccioni che si divertono a lordare la schiena dell'elefante. Franco può anche allontanare i piccioni con la pompa, ma se finisce l'acqua dovrà attraversare di corsa lo schermo per attingerne altra. Quando l'intera schiena dell'elefante sarà bagnata, e quindi di colore azzurro, si accederà alla seconda fase.
Nella seconda fase spunterà un bel sole, che inizierà ad asciugare il nostro amico proboscidato. Però i dispettosi poccioni sono sempre in agguato, e questa volta Franco è armato di sassi che non esita a usare per stordire i piccioni, e deve solo preoccuparsi di tenerli lontani dall'elefante.

PUNTEGGIO

Nel primo quadro c'è un tempo limite di 100 secondi per lavare il pachiderma, ed il punteggio è dato moltiplicando per 100 i secondi rimanenti alla fine del quadro. Nel secondo quadro invece bisogna abbattere i piccioni a sassate, e si totalizzeranno 50 punti per ogni piccione abbattuto.

NEMICI

I nemici principali sono i piccioni, di cui sopra, ma bisogna stare attenti anche all'elefante, che dal quarto quadro inizierà a muovere la coda, e se colpisce Franco gli farà perdere una vita. Anche se non si riesce a terminare il lavaggio entro i 100 secondi, o si è colpiti da un piccione, si perde la vita.

UN GIORNALINO PER YURI

Cara redazione,
sono un vostro assiduo lettore fin dal n° 9 (mi rendo conto che sono un pò in ritardo, ma stò cercando come un pazzo i numeri precedenti) e vorrei chiedervi alcune cose:
1°) Noi del quartire stiamo organizzando un bollettino, potremmo usare il vostro/nostro giornale Video Giochi come "banca dati"? (punteggi dei vari giochi; notizie a livello agonistico etc.)
2°) Ci potreste dare dei consigli su come organizzare un giornale? (tenete conto che non possiamo stamparlo, ma dobbiamo affidarci alle fotocopie)
3°) Potete darmi i titoli di tutti i giochi di labirinto e risalita?
L'unico consiglio che posso darvi (perché il giornale è veramente bello) è quello di allungare il Posto della Posta e dei disegni.
Vi saluto augurando una vita immortale al vostro/nostro giornale.

Yuri Abietti – Cinisello (Mi)

Caro Yuri,
saremo felicissimi se userai VG come banca dati, non solo ti diamo il permesso di utilizzare le nostre rubriche, ma se poi vorrai mandarcene una copia in visione...
Per organizzare il tuo giornalino dovrai procurarti necessariamente una macchina da scrivere e qualcuno con una buona calligrafia, nel caso tu dovessi aver bisogno di scrivere qualcosa a mano libera le "zampe di gallina" non farebbero un bell'effetto, mentre i disegni dovrai procurarteli in bianco e nero. Prepara qualche stemmino che sarà il simbolo del tuo giornale e suddividi i vari argomenti in sezioni (posta, curiosità, attualità etc.).
Per i nomi dei giochi procurati una copia del favoloso annuario di Videogiochi (se dovessimo elencarli qui, occuperemmo 2 pagine solo per questo!), che è uscito come numero speciale lo scorso gennaio.

RAGAZZI FELICI

Siamo un grupo di ragazzi felici possessori dei computer COMMODORE 64 e VIC 20.
Vi inoltriamo la presente allo scopo di congratularci per la Vostra riuscitissima rivista e per pregarVi di informare i certamente numerosi utenti COMODORE in Italia e soprattutto i vari Computer Club che abbiamo aperto a CAPACCIO SCALO, in provincia di SALERNO, un nuovo COMMODORE COMPUTER CLUB.
Se qualcuno fosse interessato a scambio, vendita o acquisto di programmi per sistemi COMMODORE il nostro recapito postale è: Lo Presti Costantino – Via Nazionale, 72 – 84040 Capaccio Scalo (Salerno)

UN COMPUTER FA LE BIZZE

Possiedo una tastiera CBM 64 e ne sono molto fiero, ma c'è un problema: dopo averla usata per un pò di tempo (due ore), comincia a scrivere parole da solo da lui stesso inventate, la base floppy fa lampeggiare la luce rossa e sia la stampante sia il plotter non stampano più.
Cosa è successo?

Fabrizio Bruni, Bologna

Noi di Videogiochi abbiamo tantissime qualità, ma purtroppo non siamo degli indovini.
Tu in compenso hai un sistema che più completo non si può (computer, floppy, plotter e stampante!), ma anche tu hai commesso un errore: invece di scrivere a noi, che al massimo ti potremmo dire che si tratta di un problema di surriscaldamento con conseguenze su qualche chip del computer (peraltro, a noi mai successo), dovresti andatre col tuo CBM 64 dal rivenditore. Solo un'attenta ispezione da parte di un tecnico con il "paziente" davanti, potrà darti le risposte che hai il diritto di avere e soprattutto le riparazioni di cui il tuo computer senz'altro ha bisogno.

I LADRONI DI SOFTWARE

Spettabile rivista, colgo l'occasione, oltre che mandarvi i miei record, per chiedervi come mai le varie riviste su cassetta che si trovano in edicola da qualche tempo, tipo Special Program, Program, Open Game ecc., possono produrre giochi originali cambiandone solo i nomi.

Gianni Monicardi, Modena

La spiegazione è semplice: chiunque abbia un computer da più di un mese sa benissimo come fare per duplicare la maggior parte dei programmi su disco o su cassetta. L'operazione, se il programma non è protetto, richiede solo di caricare il programma in memoria e di riversarlo poi su una cassetta vergine tramite il comando SAVE. Se invece esiste una protezione software, occorre uno dei tanti programmi che sbloccano tale protezione (nel caso di software su disco), mentre per i programmi su cassetta basta disporre di due registratori con l'azimut tarato nello stesso modo.
Detto questo, è evidente che chiunque non abbia molti scrupoli e disponga di un piccolo capitale da investire in una casa editrice più o meno fantasma non troverà difficoltà a mettere in commercio compilations di programmi piratati. C'è chi, per salvre un pezzetto di faccia, cambia qualche cosa nel programma originale, ma c'è anche chi della faccia non si preoccupa proprio e riproduce il software originale tale e quale.
Si tratta evidentemente di una pratica illegale, ma visto che il reato per essere perseguito richiede la denuncia da parte della casa o del programmatore danneggiati, (i quali spesso hanno altro da fare che spulciarsi tutta la spazzatura che gira) i pirati vivono tranquilli. Fino a quando? Probabilmente per sempre: i ladri esistono da quando è stata istituita la proprietà privata.

PAC-WORLD AL © 1984

• L'IMBOSCATA •
PRENDILO! DAI! DAI!
UAH-AH!
DIETRO QUESTO ANGOLO!
S'È INCASTRATO DA SOLO!
MA-
FINE?

• IL MERCENARIO •
ORAMAI LI HO FREGATI! YEH-EH-EH!
PUFF! PANT!
ZOW!
SKREEK!
MA COS..!!
GRAZIE WINKY!
DI NIENTE RAGAZZI, PER 50 PUNTINI QUESTO ED ALTRO!...
VAI FORTE!
FINE

• SOSTITUZIONE •
MA, ORA PERCHÈ NON TI VANNO PIU'! SPIEGAMI!?!
ERAVAMO D'ACCORDO, NO?
SU, CORAGGIO...
FAI UN PICCOLO SFORZO...
NO, NO E POI NO!!
...VA BENE L'AMICIZIA CHE MI LEGA CON PAC, MA IO DI QUESTI ORRENDI PUNTINI NON NE MANGIO PROPRIO PIU'!!!
FINE

• THE DAY AFTER •
...E POI MENTRE NOI ERAVAMO IN FERIE È SUCCESSO.. LA BOMBA È SCOPPIATA PROPRIO QUI VICINO!!!
...RADIAZIONI! TI DICO! TUTTO IL LABIRINTO NE È STATO COLPITO!! TUTTO!!
...RADIAZIONI ATOMICHE, MUTAZIONI GENETICHE.. TU ESAGERI SEMPRE! MA NON VEDI CHE NON È SUCCESSO NIENTE?!?
WAKA WAKA
FINE?

SALUTI. AL. NAPOLI.
AL'84

FANTASCIENZA E VIDEOGIOCHI
UN RACCONTO DI FAP

seconda parte

Riprese la corsa, quasi di mala voglia prima lentamente, poi sempre più veloce. Il rumore ritmico era ora vicinissimo e lo incalzava, rimbombando nei suoi auricolari. Cinque passi alla curva, poi dieci passi all'uscita. Incredulo della sua stessa velocità arrivò all'ultimo angolo del corridoio e quasi slittò sulla ghiaia fine. Sprofondò fino alle caviglie, poi dopo un attimo che sembrava un'eternità, i suoi anfibi inzaccherati di fango si liberarono dell'abbraccio ghiaioso e la pazza corsa riprese.
Il suo inseguitore invece non sembrava né condividere né comprendere i suoi sforzi; pochissima strada lo divideva dalla fuga e lui non variava nemmeno il suo ritmo di avanzata cadenzato e monotono. L'uomo si disse che solo la morte poteva essere così inesorabile. Poi vaghi ricordi degli apprendi nastri invasero il suo cervello. Anche gli antichi greci credevano nell'inesorabilità degli dei che sono posti sopra l'uomo. Ancora oggi, nelle notti di luna piena, nel Peloponneso, si possono udire nell'oscurità i passi delle vergini Erinni. Ora in fondo al corridoio si intravedeva il chiarore lunare. Incredula la preda sentì il cacciatore fermarsi, nascosto dalla nebbia levatesi dachissà quale fetido pertugio del muro. Sono libero e anche lui lo sà ... non può fare nulla per fermarmi ormai! Tre passi, due, uno. Porci bari! La fuga non era possibile, non si può fuggire dal grande gioco senza il permesso dei suoi programmatori. La grande porta ad arco era schermata da un deflettore conico. La luna beffarda ammiccava all'esterno, così vicino eppure irraggiungibile. Non tentò neppure di usare il laser contro la spessa superficie trasparente, vano tentativo ma ne controllò ugualmente la carica. Tanto valeva morire da uomo. Come previsto i tonfi ripresero nel corridoio, con la loro ben nota cadenza. Il guerriero si pose nella posizione di sparo raccolta, mantenendo l'equilibrio sul ginocchio sinistro, il polso destro stretto dall'altro, l'occhio vigile e attento a guardare nella nebbia, sempre più fitta, come in una cripta.
Con un balzo poderoso apparve il nuovo autana, ridicolo con quella sua forma sferica, completamente fuori posto in quel luogo, una biglia persa da un bambino in una tomba. L'uomo comiciò a spararle non sperando nei risultati ma inscenando un ultimo, clamoroso, requiem vichingo. I colpi rossastri rimbalzavano sulla corazza di accialretro, la più spessa sostanza molecolare conosciuta. Un altro balzo e la sfera mostrò l'emisfero fino a quel momento nascosto, non coperto come l'altro da sensori, sorriso deforme, occhi ridenti su una bocca disgustosa dai denti metallici cariati. Gli ultimi indeboli raggi del laser, furono accompagnati da una risata maligna. La preda buttò via l'arma ormai scarica e si rialzò nuovamente in tutta la sua statura. Testa alta di fronte alla morte, Vichingo! Un ultimo salto e la palla crollò sull'uomo, le fauci spalancate. Uno scricchiolio di ossa frantumate, poche preziose gocce di sangue eroico, poi le luci del corridoio si affievoliscono «QUI CONTROLLO BERZERK MISSIONE ULTIMATA RIPETO, MISSIONE ULTIMATA GAME OVER PLEASE, INSERT NEXT COIN PLEASE, INSERT....»

FAP.

ADAM, APPLE, PEEK E POKE

Ho letto che il computer Adam della Coleco ha un linguaggio simile a quello dell'Apple, però se ci sono delle PEEK e POKE il programma non gira. Ora vi chiedo: se in un programma non ci sono queste sigle, il mio Adam potrà girare? Queste PEEK e POKE come si differenziano sul mio computer, cioè con quali sigle le dovrò sostituire?

Giuliano

Sembra che Giuliano non abbia le idee molto chiare sul Basic del suo Adam: andiamo per gradi. In primo luogo il Basic dell'Adam è Applesoft in tutto e per tutto, vale a dire che le istruzioni Basic sono comuni ai due computer. Di conseguenza, i comandi PEEK e POKE esistono tanto sull'Apple quanto sull'Adam. Quello che cambia sono le locazioni della memoria: ciò significa che quando un programma chiama direttamente in causa gli indirizzi di memoria (tramite appunto i PEEK e POKE) non esiste compatibilità. Un conto infatti è il dialetto Basic usato dal computer, un altro è la mappa della memoria.
Facciamo un esempio. Entrambi i computer capiranno la frase: "Vai nell'ultimo armadio a sinistra, apri il terzo cassetto dall'alto, prendi quello che ci trovi e stampalo". Il problema è che i due computer troveran-

no nel cassetto indicato cose diverse, per la semplice ragione che hanno armadi e cassetti disposti in modo completamente diverso.
Il punto è tutto qui. Per rendere le due macchine compatibili tra loro bisognerebbe stendere la mappa della memoria dell'Apple e quella dell'Adam (con alcune decine di migliaia di locazioni o "cassetti" diversi) e fare un programma che automaticamente traduca il numero della singola locazione di un computer in quello corrispondente dell'altro computer: un lavoro non solo difficile, ma soprattutto lunghissimo.

LA LISTA DELLE ALLEGORIE E DEGLI SFOGHI SI ALLUNGA...

Carissimo VG,
vorrei aggiungere qualcosa riguardo agli "sparvieri" di Carlo Gubitosa di Taranto. Purtroppo questo problema non è limitato al sud... anche in Toscana ci sono, e che gente! I gufi portano jella, gli sparvieri spengono le macchine e cercano grane, ma cosa dire delle gazze che fregano i soldi dalle tasche dei videogiocatori troppo impegnati per accorgersene?

Game over Francesco.

Che cosa dire? Questo è un vero problema caro Francesco... se i baristi o i gestori delle sale gioco non prendono provvedimenti per questo tipo di persone, l'unica cosa da fare è smettere di frequentare il locale. Se alla fine gli sparvieri e le gazze si troveranno senza "polli", s'arrangeranno fra loro.

MA CHE CURIOSO!!

Cara redazione di VG,
vorrei porvi alcune domande:
1) A che squadra calcistica tiene la redazione?
2) Chi è il miglior videogiocatore da casa? e da bar?
3) Qual'è il videogioco con cui giocate maggiormente durante il vostro tempo libero?
4) Chi è il più spiritoso? Il più serio? Il più lavoratore? Il più rumoroso? Il più scansafatiche?
Tanti ciao

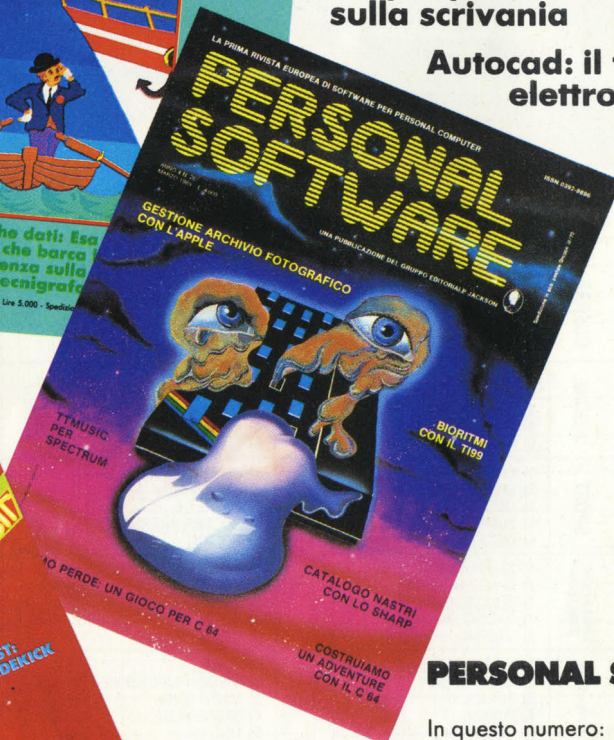
Riccardo Masnata - Genova

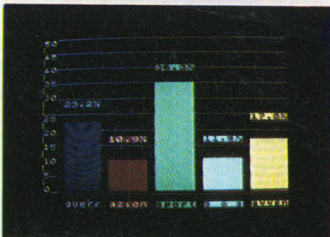
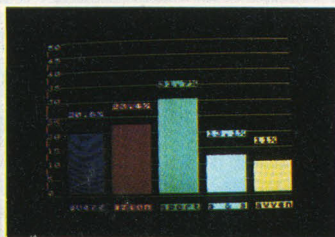
Dunque, dunque, dunque...
Queste sono le domande che, inequivocabilmente, scatenano le risse più sanguinose nella storia della redazione di VG.
Per quanto riguarda il calcio metà è Milanista e metà Internista. Ogni volta che c'è un derby si scatenano le lotte più furiose: fogli stracciatri, riviste e macchine da scrivere che volano, e il giorno dopo tutti senza voce e col raffreddore.
I migliori videogiocatori sono Maurizio per il bar e Riccardo per le consolle, ma ciò non toglie che spesso Riccardo riesca a mettere alle strettre Maurizio anche sugli arcades.
Per la seconda domanda posso dirti che non esiste un videogioco in particolare. Va a periodi e in linea di massima ognuno ha il suo "amore" personale.
Per la 4ª domanda la risposta è: NO COMMENT! Ognuno di noi è ciò che chiedi, chi più chi meno siamo tutti seri, spiritosi, rumorosi, lavoratori e soprattutto scansafatiche. Ma che immporta? ciò che conta è che facciamo VG, non ti pare?

I CLUB DI VIDEOGIOCHI

ATARI E CBM 64
Ballarati Maurizio – Via Durazzo, 18 – 00185 Roma
CBM 64 NEWS
c/o Ferdinando Perticone, – Via P.L. Sagramoso, 25 – 00194 Roma – tel. 06/3278220-3453578
CLUB ATARI
Carlo Accardi – Padova – tel. 049/850232
CLUB ATARI COMO
Enrico Gallio – Via A. Perego, 17 – 22100 Como
CLUB CBM 64
Angelo Gentile – Via Roma, 46 – 72014 Cisternino (BR)
CLUB COLECOVISION
Valerio Vecchione – Via Tripoli, 124 – Torino – tel. 011/391598
CLUB MARCHE INTELLIVISION
Ferretti Daniele – Via M. Vettore, 23 – 60100 Ancona – 071/42609
CLUB STREPITOSO
c/o Francesca Bernardi - Via Martiri di Tarcento, 2 – 32043 Cortina d'Ampezzo (BL)
CLUB VIDEOGIOCHI
Antonio Ciarlo – Via Bolognese, 67 – Firenze
CLUB VIDEOGIOCHI
Via di Ripoli, 52/R – Firenze c/o GIOCHIAMO CON VALERIO
CLUB VIDEOGIOCHI & C.
Paolo Battistoni – V.le Trento e Trieste, 18 – 31100 Treviso – tel. 0422/45990
CLUB VIDEOGIOCHI INTELLIVISION
Marcello Gonzato – C.so Fogazzaro, 174 – Vicenza
CLUB VIDEOGIOCHI "LA PALLA"
Via Silvio Pellico, 20 – 10064 Pinerolo (TO)
INTELLATARI VIDEOGAMES
c/o Massimiliano Rossi – Via Ugo Bassi, 15 – 63039 San Benedetto del Tronto – tel. 0735/3610
INTELLIVISION CLUB
Maurizio Guerra 0871/66747
Gianluca Guerra 0871/67035 – Chieti
INTELLIVISION CLUB ROMA
Via Oderisi da Gubbio, 91 – 00146 Roma – tel. 06/5565843 – Mario Martino
INTELLIVISION MASTERS CLUB - I.M.C.
c/o Enzo Alessi – Via IV Novembre, 63 – 35020 Carrara S. Giorgio (PD)
ITALIASOFT 64 CLUB VIC 20
V.le dell'Arcella, 4 – 35132 Padova – tel. 049/612329
L.I.V.C.A.
Fabio Rossi – tel. 02/9957782 – Garbagnate
NEW CLUB per ATARI VCS
c/o Vaccani Stefano – Via Primaticcio, 86 – 20147 Milano – tel. 02/5143410. Si scambiano cassette e consigli!
VIC 20 CLUB
Scrivoletto Giambattista – Via Nino Barone, 212 – 97015 Modice (RG) – tel. 0932/943359 (ore pasti)
VIDEO-COLECO-GIOCHI CLUB
Per iscriversi inviate il vostro indirizzo unito alla lista delle cartucce in possesso. Scrivete o telefonate a: Silvio Giorgis – Via O. Moreno, 39 – 12038 Savigliano (CN) – tel. 0172/32245
VIDEOGIOCHI SUPER CLUB
Via Marco Polo, 17 - 40131 Bologna – 051/361644
VIDEOSOFT CLUB
c/o Marcello Potenza – P.zza G. Cesare, 21 – 70124 Bari – tel. 080/221040

EMILIANO CERCAMICI
Emiliano Castellano di Pistoia cerca videogiocatori per creare una videogiocoteca di punteggi. Via della Quiete, 31 – 51100 Pistoia – tel. 0573/27285 ore pasti.

Dalla grande edicola Jackson
Tutto sul personal computer
PERSONAL O
In questo numero:
L'architetto di fronte all'informatica
Unix per M 24
Il cancelliere nel cassetto
L'archivio tascabile, quando l'agenda non basta
PC MAGAZINE
In questo numero:
Banche dati: è nostrana la più grande d'Europa
Il redditometro con VisiCalc
At: più potenza sulla scrivania
Autocad: il tecnigrafo elettronico
BIT
In questo numero:
Speciale Macintosh
HP-110 contro D.G.-One
Memotech MTX-512
Softest: Super Window
Test: Sidekick
PERSONAL SOFTWARE
In questo numero:
Catalogo nastri per Sharp
L'ultimo perde con C64
TTmusic per Spectrum
Totocalcio con Apple
Personal-O/PC/Bit/Personal Software
sono pubblicazioni firmate:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
via Rosellini, 12-20124 Milano

HIT ZOOM

TIPO	LETTORI	NEGOZI
GUERRA	1) FALCON PATROL II 2) WING WAR 3) RIVER RAID 4) RAID OVER MOSCOW 5) MOON SWEEPER	1) FALCON PATROL II 2) BEACH HEAD 3) RIVER RAID 4) RAID OVER MOSCOW 5) WING WAR
AZIONE	1) GHOSTBUSTERS 2) JUNGLE HUNT 3) BURGER TIME 4) TOY BIZARRE 5) POPEYE	1) POPEYE 2) BURGER TIME 3) BUMP'N JUMP 4) MASTER OF THE UNIVERSE 5) GHOSTBUSTERS
SPORT	1) ROCKY 2) BRUCE LEE 3) ONE ON ONE 4) SUMMER GAMES 5) DECATHLON	1) SUMMER GAMES 2) DECATHLON 3) BASKET II 4) SOCCER INTERNATIONAL 5) ROCKY
SIMULAZIONE STRATEGIA	1) ZENJI 2) SPACE SHUTTLE 3) SOLO FLIGHT 4) RACING MANAGER 5) UTOPIA	1) SPACE SHUTTLE 2) WAR GAMES 3) RACING MANAGER 4) SOLO FLIGHT 5) DICTATOR
AVVENTURA	1) MISSION IMPOSSIBLE 2) MINER 2049er 3) PITFALL II 4) PITFALL 5) MUGSY	1) PITFALL II 2) MISSION IMPOSSIBLE 3) MINER 2049er 4) SABRE WULF 5) MUGSY

VIDEOGIOCHI HIT

I PIÙ VOTATI

1	=	1	**ROCKY – COLECO**
2	↑	4	ZENJI – ACTIVISION
3	●	–	GHOSTBUSTERS – ACTIVISION
4	●	–	FALCON PATROL II – VIRGIN
5	●	–	BRUCE LEE – DATA SOFT
6	●	–	ONE ON ONE – ELECTRONICS ARTS
7	●	–	JUNGLE HUNT – ATARI
8	●	–	MISSION IMPOSSIBLE – EPYX
9	=	9	WING WAR – IMAGIC
10	↑	14	RIVER RAID – ACTIVISION
11	●	–	SUMMER GAMES – EPYX
12	↓	3	BURGER TIME – MATTEL
13	●	–	TOY BIZARRE – ACTIVISION
14	↓	8	MINER 2049er – MICROFUN
15	↓	10	PITFALL II – ACTIVISION

Lo spettrale Ghostbusters dell'Activision al 3° posto; Falcon Patrol II, cavallo di battaglia della Virgin, al 4°; le azioni di Bruce Lee, Data Soft, al 5°; i palleggi di One on One, Electronics Arts, al 6°; L'avventuroso Mission Impossible, Epyx all'8° posto; Summer Games, sempre Epyx, all'11° ed infine Toy Bizarre Activision al 13°.
Forza con questi tagliandi, votate i vostri giochi... consolle o home computer? Chi vincerà?...

I QUINDICI PIÙ

I PJÙ VENDUTI

1	↑	3	**SUMMER GAMES – EPYX**
2	↓	1	DECATHLON – ACTIVISION
3.5	●	–	FALCON PATROL II – VIRGIN
4	↓	2	PITFALL II – ACTIVISION
5	●	–	SPACE SHUTTLE – ACTIVISION
6	●	–	BEACH HEAD – ACCESS
7	●	–	MISSION IMPOSSIBLE – EPYX
8	↓	4	POPEYE – PARKER
9	●	–	BASKET II – COMMODORE
10	=	10	RIVER RAID – ACTIVISION
11	●	–	SOCCER INTERNATIONAL – COMMODORE
12	↓	5	ROCKY – COLECO
13.5	●	–	BURGER TIME – MATTEL
14	↓	8	ENDURO – ACTIVISION
15	●	–	WAR GAMES – COLECO

I negozi Italiani, questo mese, hanno decretato al primo posto assoluto Summer Games della Epyx, mentre Decathlon Activision e Falcon Patrol II della Virgin sono rispettivamente al 2° e 3° posto.
Le nuove entrate sono tantissime, notevoli Mission Impossible della Epyx al 7° posto e War Games Coleco al 15°.

HIT BAR

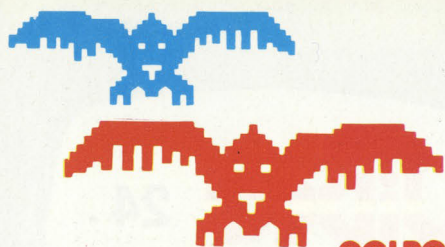
I PIÙ VOTATI

1	↑	2	**HYPER OLYMPIC**
2	↓	1	DRAGON'S LAIR
3	↑	9	POLE POSITION II
4	●	–	KARATE CHAMP
5	●	–	YELLOW CAB
6	●	–	VIDEO HUSTLER
7	↑	12	DONKEY KONG III
8	↑	13	GYRODINE
9	↑	11	LASER G.P.
10	↓	8	SPACE ACE
11	↓	5	GALAXY RANGER
12	●	–	EQUITES
13	●	–	BOMB JACK
14	●	–	BANK PANIC
15	●	–	FLICKY

Hyper Olympics, stragiocato, fa l'altalena fra il 1° e il 2° posto; Pole Position si guadagna la terza posizione, mentre le nuove entrate sono: Karate Champ, Yellow Cab e Video Hustler.

I PIÙ GETTONATI

1	↑	9	**POLE POSITION II**
2	=	2	HYPER OLYMPICS
3	↑	15	DONKEY KONG III
4	=	4	DRAGON'S LAIR
5	↑	7	CIRCUS CHARLIE
6	↑	11	GYRODINE
7	●	–	KARATE CHAMP
8	●	–	YELLOW CAB
9	↓	3	FIRE FOX
10	↓	8	LASER G.P.
11	●	–	BURGER TIME
12	↓	10	SPACE ACE
13	↑	14	MARIO BROS
14	↓	6	GALAXY RANGER
15	●	–	BOMB JACK

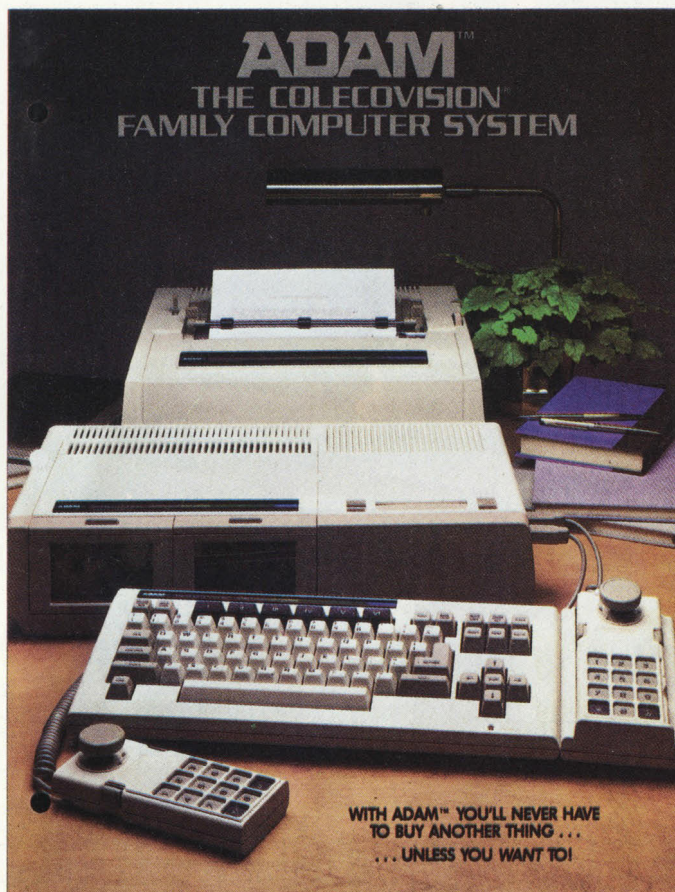
Le rombanti Formula 1 di Pole Position II tornano prime, mentre al 7° posto entra Karate Champ seguito da Yellow Cab. Fire Fox e Laser G.P.

LA COLECO ABBANDONA L'ADAM

"Le vendite al dettaglio dell'ADAM Family Computer System sono notevolmente aumentate durante l'ultimo quarto dell'anno. Ciò è dovuto da un lato alla diminuizione dei prezzi e ad alcune iniziative promozionali, e dall'altro a una reazione favorevole, da parte di consumatori e esperti, di fronte al nuovo software introdotto per un computer giudicato comunque utile e valido.

Nonostante ciò le attuali condizioni di instabilità del mercato degli home computer ci obbligano a vendere il nostro inventario sottocosto.

Questi problemi dell'industria, incluso il facile cambiamento di gusti dei consumatori, i rapidi sviluppi della tecnologia, la super produzione e il calo continuo e consistente dei costi, hanno creato una strana e instabile situazione di mercato che non sembra debba migliorare a breve periodo.

Con le possibilità particolarmente interessanti che si presentano al momento nel settore giocattoli, non crediamo sia più di interesse per la Società esporsi ai costi elevati e ai rischi necessari per mantenere L'ADAM competitivamente sul mercato". È con queste parole che Arnold e Leonard Greemberg, rispettivamente Presidente e Direttore Generale della Coleco, hanno annunciato la decisione di abbandonare la produzione del computer ADAM.

Il comunicato prosegue con le assicurazioni a tutti quelli che già posseggono un computer ADAM sugli impegni che la società si era presa nei loro confronti.

"Gli attuali e i futuri (?!) proprietari dell'ADAM possono essere sicuri che gli sarà loro fornita tutta l'attenzione necessaria. Continueremo a sviluppare e programmare il software per l'ADAM e a soddisfare le nostre responsabilità nei confronti die possessori di un ADAM. Manterremo tutti i servizi per il pubblico compreso la possibilità di accesso al servizio informazioni attraverso i numeri a pagamento a carico del destinatario e i centri di servizio assistenza.

Così pure manterremo gli impegni con tutti quelli che hanno vinto lo Sholarship Program (una speciale offerta secondo la quale a tutti gli acquirenti di un computer ADAM veniva offerto un anno di scuola – che negli Stati Uniti sono tutte a pagamento e per di più care; ndr)

Per i video giocatori della consolle comunque non c'è niente da temere perchè la sua produzione sia hardware che software continuerà.

GLI ARCADE AWARDS

Come ogni anno si sono svolti a New York gli Electronic Games Design Awards, gli oscar dei videogiochi.

La cerimonia si è svolta con un sontuoso party al quale erano presenti un po' tutti gli operatori e i creatori dei giochi uniti ai giornalisti e esperti della rivista Electronic Games. Nella sala del ricevimento erano in mostra tutti i vincitori: i giochi naturalmente, che erano così a disposizione del pubblico e degli invitati per essere meglio esaminati e conosciuti.

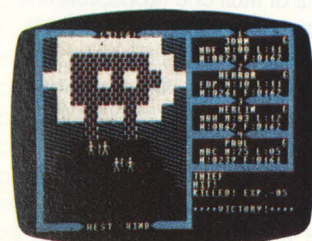
Quest'anno la manifestazione è stata preceduta da un convegno in cui alcuni tra i leader del mondo elettronico americano hanno brevemente analizzato i problemi relativi allo sviluppo dell'elettronica di consumo sottolineandone i momenti fondamentali della sua storia.

E passiamo ora ai vincitori.

Vincitore assoluto è stato il gioco ONE ON ONE a cui è andato il titolo di Gioco Elettronico dell'Anno.

Ci sono stati 27 altri vincitori secondo le varie categorie e ben 50 Certificati di Merito, a dimostrare la qualità comunque molto elevata della produzione di gioco per computer.

Ecco di seguito, suddivisi nelle varie categorie, i ventisette vincitori.

Gioco elettronico dell'anno
One On One (Electronic Arts)

Computer gioco dell'anno
Ultima III (Origin System)
Miglior gioco sportivo
Summer Games (Epyx)
Miglior gioco di azione
Blue Max (Synapse)
Miglior adventure
Gateway to Apshai (Epyx)
Gioco coi migliori effetti audio-visivi
Demon Attack (Imagic)

Poi vengono i giochi divisi per i vari tipi di macchine e sistemi.

VIDEOGIOCHI
Videogioco dell'anno
Space Shuttle (Activision)
Miglior videogioco d'azione
Buck Rogers (Sega-Coleco)
Miglior videogioco sportivo
Decathlon (Activision)
Miglior videogioco d'avventura
Pitfall II (Activision)
Videogioco con i migliori effetti audio-visivi
Congo Bongo (Sega)

GIOCHI PER COMPUTER
Gioco di fantascenza dell'anno
Star Wars (parker Brothers)
Software ricreativo dell'anno
Moviemaker (Reston Software)
Software più innovativo dell'anno
World's Greatest Baseball Game (Epyx)
Gioco più divertente
Quest for Tires (Sierra)
Migliore trasposizione Bar/casa
Joust (Atari)
Miglior gioco di azione e strategia
Flight Simulator II (SubLogic)
Miglior gioco di strategia
Murder on the Zinderneuf (Electronic Arts)
Miglior gioco per più giocatori
Pitstop II (Epyx)
Miglior simulazione finanziaria
Millionaire (Blue Chip Software)
Gioco di guerra dell'anno
T.A.C. (Avalon Hill Game Co)
Gioco Educativo dell'anno
Agent USA (Scholastic)

GIOCHI DA BAR
Videogioco da bar dell'anno
Star Wars (Atari)
Videogioco da bar più innovativo
Punch-Out (Nintendo)
Videogioco da bar con i migliori effetti audio-visivi
TX-I (Atari)

ANTEPRIMA GAMES:
MAIL ORDER MONSTERS

Mail Order Monsters (che significa "mostri per corrispondenza è reclamizzato come un gioco per bambini: ma è talmente fantasioso e divertente e stuzzica così bene i ricordi delle nostre paure infantili di mostri e uccelli preistorici, che vogliamo presentarlo proprio come il "gioco che vorremmo vedere in Italia". Scopo del gioco è disegnare il proprio "mostro di fiducia".
Scegliendone le varie parti del corpo, successivamente le armi a sua disposizione e le sue difese. Tre battaglie primordiali daranno la possibilità al vostro mostro di misurarsi con gli altri suoi simili, costruiti dai vostri compagni di gioco.
La grafica stupenda aggiunge non poca piacevolezza al gioco e "senza fine" sono le possibilità di combinazione delle varie parti del corpo e degli accessori alla mostruosità: Si può scegliere tra 12 diversi corpi del mostro che possono venir "abbelliti" da venti tipi diversi di alette, tentacoli, artigli e corna.
Le armi per combattere sono una quindicina. Tra cui laser e amplificatori psionici-più, ci sono sei difese diciamo naturali.
Quando si è finalmente pronti per il combattimento si può variare il campo di battaglia a seconda delle preferenze. Ciò consente di mettere alla prova alcune diverse capacità del mostro-giocatore.
Nel primo gioco, Destruction, si svolge una lotta senza regole e risparmio di colpi. The Horde, la seconda, vede invece uniti da comune interesse i vari mostri che devono difendere il pianeta dall'invasione di strani esseri alieni. Capture the Flag è una specie di caccia al tesoro nella quale i giocatori devono competere ma non combattersi.
Una volta che si è costruito il proprio mostro si può salvarne la conformazione su dischetto. "I bambini in questo modo possono conoscere e giocare a lungo con lo stesso mostro che diventa così l'orsacchiotto del cuore", dice il produttore di Electronic Arts soddisfatto del successo che Mail Order Monsters sta riscuotendo.
Se la storia non vi ha ancora convinto e volete avere qualche ragguaglio in più sul disegnatore che ha creato questo gioco eccovelo: si chiama Paul Reiche ed è 1 (l'inventore di Archon, Archon II: Adept e Murder on the Zinderneuf.

MSX: SOTTO A CHI TOCCA

L'onda dei computer MSX sta lentamente ma inesorabilmente montando. Dopo la Philips e la Sony, tocca alla Yashica, società giapponese precedentemente nota per le sue macchine fotografiche.

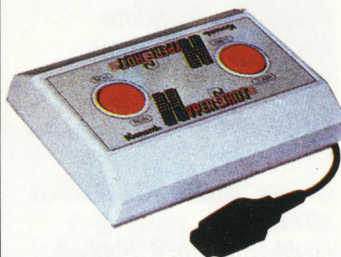
L'home computer Yashica si chiama YC-64 e ovviamente, si differenzia dai modelli MSX già in commercio in Italia, principalmente per il design e il colore "ramato". D'altronde la caratteristica prima dello standard MSX è proprio la compatibilità tra le diverse marche e i diversi modelli, quindi devono in un qualche modo essere uguali.
Ciò nonostante, per dovere di cronaca, riportiamo le caratteristiche tecniche dell'YC-64:

Dati tecnici

CPU	Z 80A (velocità 3,58 Mhz)
Memorie	ROM: 32 K-Bytess (MSX-Basic) RAM: 64 K Bytes (utente) 16 K-Bytes (video)
Tastiera	Tipo QWERTY, segni internazionali con tasti di cursore
Modi grafici	Testo: maiuscolo e minuscolo, 40 caratteri per 24 righe Grafica: 256 x 192 punti Sprites: 32 indipendenti
Colore	16 colori per primo piano, sfondo e bordo
Suono	3 generatori di tono, 1 generatore di rumore. Estensione di 8 ottave ciascuno
Interfaccia I/O	Standard MSX, a pettine, 2 x 50 poli
Joystick	Innesto a 9 poli, due attacchi
Alimentaz.	220 ± 10%, 50/60 HZ
Consumo	ca. 24 Watt
Dimensioni	40,2 x 6,5 x 21,8 cm,peso 2,8 Kg c.a.
Dotazione	Cavo coassiale per TV, cavo di rete, cavo DIN 8 poli per registratore, manuale d'uso.

Il prezzo dello YC-64 è di Lire 728.000.

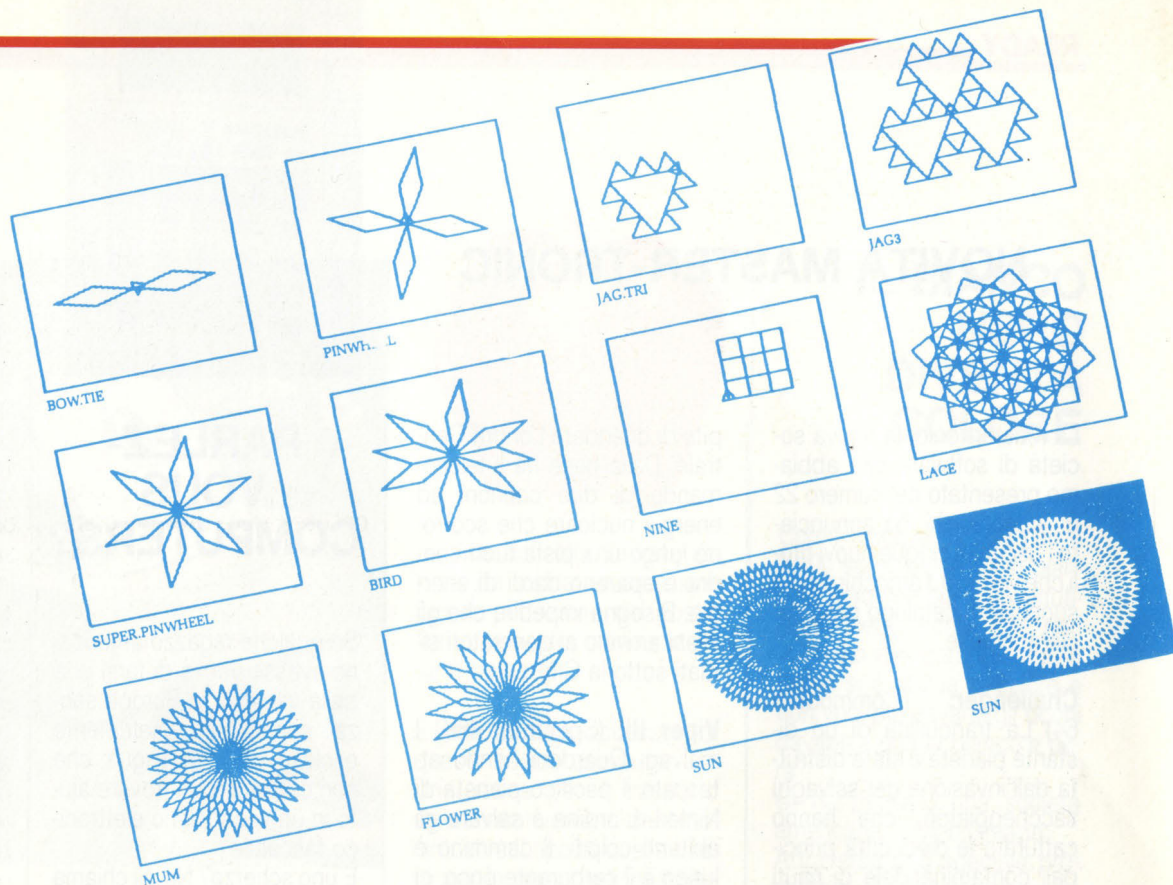
LA KONAMI PRODUCE SOFTWARE PER L'MSX

La casa giapponese, famosa per essere una delle più grandi produttrici mondiali di videogiochi da bar, ha recentemente iniziato anche in Europa la distribuzione di giochi per computer.
Probabilmente per affinità con gli altri colossi dell'industria elettronica giapponese, che hanno scelto la strada comune del sistema MSX, anche la Konami ha scelto questo sistema per i giochi di sua fabbricazione.
Al momento il catalogo è composto da circa una ventina di titoli che rappresentano quasi tutti la versione domestica di alcuni dei suoi più famosi giochi arcade: Hyper Olimpic, Hyper Sport, Time Pilot, Baseball, ecc.
Naturalmente la parte del leone la fanno i due Hiper Sports e i due Track & Field per i quali è stato prodotto anche un apposito comando, HYPER SHOT, a tavoletta con due grandi pulsanti: uno per ogni mano.

LA SORTE DI AMIGA

La società Amiga Computer Inc., che ha di recente presentato un nuovo personal computer molto economico che ha strabiliato tutti quelli che ne hanno visto l'anteprima è stata comprata dalla Commodore.
Questo acquisto permette alla ex società di Tramiel di entrare in possesso di un nuovo semiconduttore – sviluppato da Amiga per il suo personal computer – che molti pensano sarà la base di una nuova generazione di computer. Questa, cosidetta, Terza Era del computer currently on the drawing board, e i suoi prodotti dovrebbe apparire nei prossimi mesi.
L'acquisto dellla Amiga da parte della Commodore è stato causa (non poteva mancare vero?) di una denuncia penale da parte dell'Atari che sostiene di aver avuto un accordo preliminare con Amiga per l'acquisto del chip poi passato alla concorrenza.

La Amiga ovviamente nega e da parte sua la Commodore dice che la causa giudiziaria non le impedirà di iniziare la produzione e la distribuzione del nuovo computer.
Non c'è che render merito al proverbio "tra i due litiganti il terzo gode".

IL LOGO COMMODORE

Dopo il successo ottenuto negli Stati Uniti, la Commodore Italiana, in collaborazione con le Edizioni Elettroniche VIFI Mondandori, ha recentemente realizzato per il Commodore 64 la versione italiana di LOGO, il più famoso linguaggio di programmazione a scopo didattico.
LOGO è stato progettato e sviluppato da Seymour Papert, docente di matematica presso il famosissimo Massachusetts Institute of Tecnology. Dal punto di vista informatico, LOGO trae origine da un altro linguaggio di programmazione, il Lips, fondamento di tutti gli studi sull'Intelligenza Artificiale. LOGO è comunque molto più semplice da imparare e da usare del Lips e anche del Basic, tanto da essere stato indicato dagli esperti internazionali come il linguaggio ad alto livello destinato, in un prossimo futuro, a soppiantare il Basic nelle applicazioni didattiche e domestiche.
In termini di didattica, LOGO è basato sulle teorie dell'apprendimento di Jean Piaget, e ha lo scopo di avvicinare i giovanissimi al mondo del computer pratico, vissuto in prima persona con le dita sulla tastiera.
Per poter creare ed eseguire con LOGO i primi semplici programmi, è necessario impadronirsi del processo logico, ordinato e sequenziale, che il computer utilizza per eseguire ciò che gli è stato chiesto.
E proprio su LOGO è stato impostato l'impegno didattico sulla programmazione del computer all'interno dei Progetti Scuola varati dalla Commodore per l'anno scolastico 1984/'85: Lucas e 100 Scuole, 2 iniziative di sperimentazione didattica attuate nell'area della scuola dell'obbligo, a Milano la prima, in tutta Italia la seconda.
Oggi la versione italiana di LOGO per il Commodore 64 apre molte possibilità alle applicazioni didattiche del più facile linguaggio di programmazione per microcomputer.
Versione italiana non significa puramente traduzione dall'inglese all'italiano del manuale e della documentazione.
Versione italiana significa adattamento e revisione dell'interprete LOGO su disco, delle sue varie procedure, dei programmi di utilità e degli esempi contenuti nei due floppy disk inseriti nella confezione.
Tutti gli esempi applicativi registrati sul dischetto sono stati rielaborati e controllati a lungo da esperti in didattica informatica, che li hanno testati in ambienti didattici tradizionali per verificarne sul campo la reale validità.
LOGO è un linguaggio ad alto livello che consente di realizzare progetti didattici finalizzati alla familiarizzazione con l'eleboratore.
Il LOGO è un linguaggio procedurale. Ogni procedura è formata da una o più istruzioni che il calcolatore immagazzina e riutilizza.
Queste istruzioni possono essere comandi del LOGO, costruiti nel linguaggio stesso, o nomi di procedure definite dall'utente. Le procedure possono essere memorizzate, collegate ad altre procedure e richiamate a piacere senza essere costretti a scriverle. Il vantaggio di LOGO è proprio questo: il modo con cui si costruisce un sistema di procedure è lo stesso con cui la mente umana impara. Le nuove procedure si basano cioé su procedure già esistenti. Come risultato si ottengono programmi più chiari, strutturati e meglio pensati.
La grafica del LOGO permette di disegnare linee e curve orientate in ogni direzione con la "geometria della Tartaruga", è possibile costruire disegni complessi con comandi semplici.
La grafica è fra l'altro il primo argomento trattato nel manuale molto chiaro ed esauriente, perché per imparare a usarla non è necessaria alcuna esperienza né di programmazione, né di computer. Anche un bambino in età prescolare, con i comandi a una sola lettera del sistema bambini, può usare la grafica del LOGO. Di contro, i ricercatori del MIT dove il LOGO è stato sviluppato, utilizzano il linguaggio per sviluppare argomenti di matematica e fisica superiore.
La confezione di LOGO Commodore contiene un disco del linguaggio LOGO, un disco dei programmi di utilità generale, e un manuale di apprendimento con un'appendice dedicata alle informazioni tecniche.
Per utilizzare LOGO è necessario disporre di un Commodore 64 con unità disco 1541. È in vendita a L. 145.000 + Iva.

NOVITÀ MASTER-TRONIC

La Mastertronic, la nuova società di software che abbiamo presentato nel numero 22 di VideoGiochi, ha annunciato l'uscita di cinque nuovi titoli che vanno ad arricchire il già succulento catalogo della società inglese.

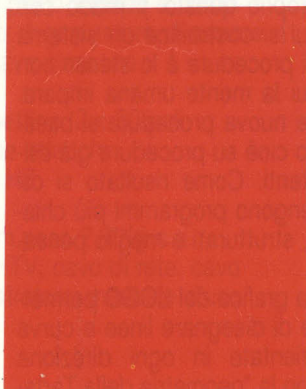
Challenger: (Commodore 64) La tranquillità di un distante pianeta è stata distrutta dall'invasione dei selvaggi saccheggiatori, che hanno catturato le dieci città principali contaminandole di rifiuti e malattie: ora bisogna distruggerle tutte, uccidendo gli invasori e i loro virus mortali.

Chuckman: (Spectrum 48K) Localizzare bombe non visibili, riparare le interruzioni di percorso provocate da improvvisi terremoti o trovare nuove strade, schivare stivali volanti pronti a calpestare: sono questi i compiti del vostro impavido eroe.
Bisogna usare astuzia e ricordare la strada più corta.

Wizards Warrior: (Spectrum 48K) Lo spirito del male aleggia tutto intorno, il fetore della morte è pesantemente sospeso nell'aria – perché? – è il governo tirannico del Mago di Wylye.
Il regno del Mago è pieno di insidie e pericoli: schiere di sgherri superarmati e un pericoloso volatile: l'Aquila Magica.

City fighter: (Commodore 64): un gioco di azione e di guerra. Il mondo viene devastato da un massiccio attacco di alieni. Un cannoniere della difesa terreste ha il compito di difendere Londra Centrale. Dalla base ha il telecomando di due cannoni ad energia nucleare che scorrono lungo una pista fuori Londra e sparano dardi di energia. Bisogna impedire che gli alieni arrivino ai generatori situati sotto la City.

Viper III: (Spectrum 48K) I malvagi Quardoni hanno attaccato il pacifico pianeta di Nimea. L'ordine è salvare gli abitanti colpiti. Il cammino è lungo e il carburante poco, ci vuole abilità e concentrazione.

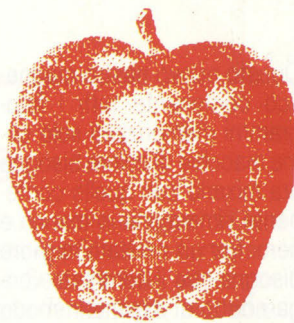
A questi cinque giochi, diciamo così, classici del brivido si aggiunge un altro programma: GAMES DESIGNER (Vic 20) che permette di creare dei giochi anche a chi non ha nessuna esperienza di programmazione.
Comprende tre giochi base, con cui si può giocare o variarli, costruendone di nuovi.
Con un pò di pratica è possibile programmare un intero gioco con "alieni", sfondo, punteggio, esplosioni, effetti sonori, musica, livelli di difficoltà, e tutti gli altri elementi, scelti secondo la propria fantasia.

PARLEZ-VOUS COMPUTERS?

Se qualche ragazzo americano avesse voglia di farsi una bella vacanza in Europa senza sentirsi completamente escluso da una lingua che non conosce può trovare aiuto in un vocabolario elettronico tascabile.
È uno scherzo? No. Si chiama Langenscheidt Translater 8000, ed assomiglia del tutto a una calcolatrice.
È in grado di tradurre approssimativamente 4000 parole inglesi nella lingua scelta e, viceversa, lo stesso numero di parole o frasi straniere in inglese.
Bisogna inserire le prime due lettere e poi far scorrere le parole del dizionario attraverso le chiavi di ricerca fino a che si trova la parola voluta. Dopo averla trovata basta schiacciare l'appostio tasto per vederne apparire la traduzione.
È prevista anche la possibilità di inserire in memoria più di 16 modi di dire, scelti dal vostro vocabolario personale.
Questo dizionario-calcolatore contiene 48 K di memoria e per venire del tutto incontro alle esigenze dei viaggiatori converte velocemente i soldi, dollari ovviamente, in franche e marchi.
Al momento è disponibile in francese, spagnolo e tedesco ma saranno presto appontate le versioni per altre lingue.
Vedremo come riuscirenno a tradurre "Avendi che carogna sto marzianino!"

VIDEOGIOCHI AL MUSEO

Il museo Nazionale di Storia Americana Smithsonian ha incluso nella sua collezione un video jukeboix e quattro videogiochi da bar. Le macchine, donate al museo dai loro proprietari, sono entrate a far parte della sezione dedicata alla settimana dell'alta tecnologia.
Sono: Startime (della Video Music International) (1978) il primo video jukebox americano; Pong (1972) il primpo video gioco di Nolan Bushnell; Pac-Man (1980) il videogioco più famoso (prodotto dalla Bally/Midway); Sharpshooter II (1983) il flipper che utilizza solo componenti allo stato solido (senza valvole, ndr), prodotto dalla Game Plan e, non poteva mancare, Dragon's Lair (1983) il primo videogioco al laser (prodotto dalla Starcom).
Tra le altre macchinette dela collezione del museo figurano: un flipper del 1931 di nome Sportsman, un jukebox del 1946 e un cinescopio di Edison del 1893.
Sempre, nel museo ci sono delle vecchie slotmachine, e dei vecchi telefoni.
In mancanza dei capitelli e delle anfore c'è chi nei musei si diverte!

VIVAMAC

La fantasia degli accessori è senza fine. Guardate un pò questo Paint Mate: è una tavoletta di plexiglas che si applica davanti al monitor – o anche al televisore – del Macintosch e che riflette qualunque oggetto o disegno gli venga posto sotto. Ricalcando con il mouse l'immagine riflessa sarà più facile fare una "bella copia", senza dover impazzire a cercare le esatte proporzioni e dimensioni.

L'unica difficoltà l'avrete se, presi da subitanea emozione per la perfezione del vostro tratto, la vostra mano iniziasse a tremare!

E ancora sugli accessori di questo frendly computer.
Una sacca per il trasporto senza inconvenienti del Maccintosh sul tipo di quelle usate per le macchine fotografiche: imbottite, resistenti, impermeabiuli.
Naturalmentre per ogni accessorio e periferica è prevista una apposita sacca: per il mouse, per i dischi , per degli eventuali block notes, per modem, cavi e cavetti.
Insomma c'è qualcuno che pensa ancora che non può portarsi con lui il suo computer?

IL BIANCO NERO DIVENTA COLORE

Come riciclare 17.000 film e 1.400 serie televisive in bianco e nero che giacciono inutilizzati negli archivi che non vengono visti perché ormai la gente si è abitua al colore e non vuol più cavarsi gli occhi davanti a una tv bianco e nera?
Ci ha pensato una società americana la Mobil Image.
Attraverso uno speciale procediento elettronico si accinge a colorare le pellicole bianche e nere.
Vediamo brevemente come, attraverso l'uso di un calcolatore, viene elaborata elettronicamente l'immagine.
L'ipotesi base è che ogni immagine è costituita dalla soprapposizione di due immagini, una contenete il colore e l'altra il baínco e nero, ossia le luci e le ombra.
Dato che l'immagine in bianco e nero esiste già (è la pellicola originale giustappunto) basta costruirne una corrispondente a colori da sovrapporre a quella originaria in bianco e nero.
Ed ecco come dalla teoria si va alla pratica.
Si trasferisce il film voluto su nastro magnetico e si memorizza su uno speciale calcolatore il primo fotogramma di ogni scena, suddividendola in tanti pixel. Più piccoli e numerosi sono i pixel maggiore sarà la precisione della coloritura.
Attraverso la tavoletta grafica l'operatore può così colorare pixel dopo pixel le varie aree di colore.
Con più precisione lavora l'operatore meglio e più defi-

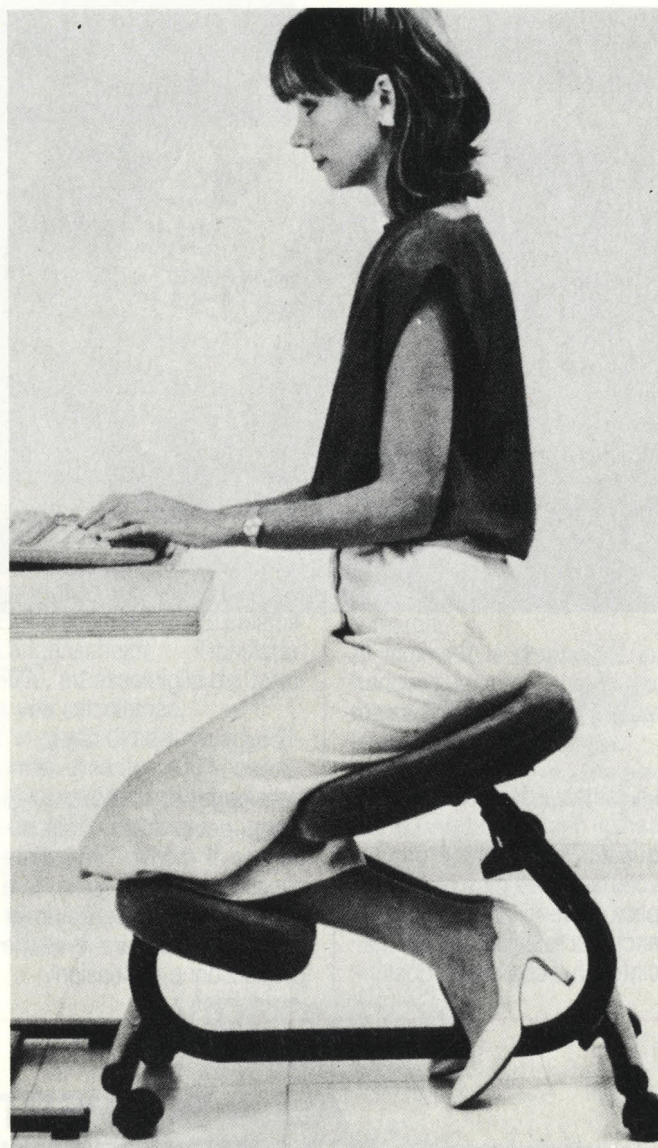
ALLA SCOPERTA DELL'INFORMATICA

Visitando EXPOJUNIOR si può anche apprendere che l'uso del computer non è riservato esclusivamente ai... laureati in informatica. Infatti, anche un bambino di sette anni, se opportunamente istruito con testi adatti alla sua età, può essere iniziato all'uso della "macchina".
A questo fine, costituiscono una importante novità le pubblicazione della Zeroquindici Edizioni Cato, riunite nel progetto "Informatica Ragazzi" e, in particolare, nella collana "Explorer: alla scoperta dell'informatica".
L'iniziativa dell'Editore torinese costituisce uno dei primi tentativi didattici volti a rendere il linguaggio del computer accessibile anche ad un recettore – qual'è un bambino – la cui forma-mentis ancora non ha maturato le facoltà analitico-sintetiche tipiche dell'adulto e che, per di più può ricorrere ad un limitato bagaglio di nozioni-base.
Il programma "Informatica Ragazzi" prevede, una graduale introduzione al tema – presentando una breve storia dell'informatica – e poi ad un graduale approfondimento della materia. Diagrammi, illustrazioni, schemi comparativi, esercizi di riepilogo,... conferiscono all'opera tutti i presupposti per diventare l'"abecedario" delle nuove generazioni.

nita risulterà l'immagine finale.
L'operazione verrà così ripetuta per ognuno dei primi fotogrammi scelti.
Perché solo i primi dite voi? Perchè se non ci sono forti movimenti nella scena è possibile istruire il calcolatore in modo che segua con le zone colorate le corrispondenti zone sull'immagnie bianco e nero che farà da guida. Se ci fosse qualche movimento brusco o imperfezione l'operatore ripasserà l'intero lavoro correggendo attraverso la penna ottica gli errori eventuali.

Questo nuovo nastro magnetico contenente tutti i fotogrammi memorizzati solo come macchie di colore bisogna ora mixarlo con quello contenente l'immagine in bianco e nero. Per un risultato migliore bisogna che il contrasto venga ridotto al minimo in modo che il nero non copra interamente il colore.
Così, fotogramma dopo fotogramma, viene assemblato tutto il film.
Chissà che non vediate prima poi anche sui teleschermi italiani Stanlio e Onlio biondi con gli occhi neri?

BARBIE AL COMPUTER

Ogni anno a New York si svolge la "Barbie Convetion" il Congresso della Barbie. Sono esposte gli originali degli anni cinquanta, ci sono le venditrici tutte vestite da Barbie, ci sono i nuovi modelli. Insomma c'è, racchiuso in una mostra, tutto il mondo di questo giocattolo che ha intrattenuto anni dell'infanzia di molti di noi.
Quest'anno in occasione della mostra la Epj ha presentato un programma per computer dal titolo: BARBIE COMPUTER ACTIVITY TOY. I giocatori devono accompagnare la bambolina elettronica su e giù per le boutique a far spese e farsi bella.
Comprare nuovi vestiti e scarpe abbinate, andar dal parrucchiere a rifarsi il colore o il trucco, e poi tutta elegante prendere l'appuntamento con il suo boyfriend Ken.

IN GINOCCHIO È MEGLIO

Chi avrebbe mai detto che il modello "inginocchiatoio" sarebbe un giorno servito, anziché per pregare in raccoglimento, per non far venir mal di schiena agli operatori seduti di fronte alla tastiera per ore e ore?
Un'equipe di ortopedici norvegesi ha studiato un seggiolino con inginocchiatoio che permette di meglio distribuire il peso del corpo tra la zona lombare e la ginocchia. Inoltre questa posizione permette di mantenere più eretta la posizione della spina dorsale.
Questo modello si chiama Balans Chair che per assonanza significa sedia di bilanciamento ed è prodotta da una azienda di Chicago.

BYTES

A Las Vegas, Jack Tramiel, presidente della nuova Atari, ha espresso le sue opinioni sull'industria degli home computer e sull'Atari. Ecco cosa ha detto (sui piani dell'Atari): «Produrremo 5 milioni di computer nell'85. Per i primi sei mesi l'80% saranno computer a 8 bit. In seguito, l'80% saranno computer a 16 bit. Allora, costruiremo 200 mila Computer ST al mese». (Sull'utente): «Non vediamo business computer. Non vediamo home computer. Vediamo personal computer. Quello che una macchina fa dipende dall'utente. L'utente è il mio capo. Io sono al suo servizio». (Sul software): «Non mi piace vendere software a più di 50 dollari. Avremo software per tutti: ricreativo, educativo e produttivo»... I nuovi computer Atari ST dovrebbero costare, in USA, rispettivamente 300 e 600 dollari... La Coleco, che ha definitivamente abbandonato l'Adam, non è uscita definitivamente dal settore degli home computer. Sembra infatti che stia sviluppando un Apple compatibile con modem incorporato, benché intenda dare la licenza di vendita/distribuzione ad un'altra ditta... Loading, please wait. L'ultimo numero di Electronic Games USA ha pubblicato un divertente articolo che consigliamo ai nostri concorrenti italiani di tradurre (dare consigli alla concorrenza? che storia è questa?, n.d.r.). Trattasi di una serie di cose da fare mentre il 64 carica il programma. Se avete il 64, conoscete bene la lentezza di caricamento del disk drive 1541. Nell'attesa, potete imparare a suonare uno strumento musicale, fare un pisolino, meditare, fare una telefonata o controllare la vostra carta dei bioritmi... Vi interessate di robot? Bene, dal 15 al 19 maggio prossimi, ad Albuquerque, New Mexico, si terrà un congresso/mostra sull'argomento intitolato International Robot Congress & Expo...
Dopo l'introduzione dello Spectrum Plus, il vecchio modello viene chiamato in Inghilterra Spectrum Minus (che vuol dire meno)... L'Istituto Tecnologie Didattiche del CNR di Genova ha condotto un'interessante inchiesta sulla diffusione degli home computer tra i giovani genovesi. I risultati indicano che l'11,7% degli intervistati (un campione di 1476 studenti) possiede un home computer, in particolare il 17,2% dei maschi e il 6,3% delle femmine. Il computer, curiosamente, è più diffuso tra i licei che tra gli istituti tecnici e professionali, mentre l'uso che se ne fa divide abbastanza equamente tra videogiochi, applicazioni e programmazione... Game Over.

Mr. Byte

Mr. Byte

VIDEO BASIC

Il computer insegna se stesso

Si chiama VIDEO BASIC ed è la novità dell'anno del Gruppo Editoriale Jackson, la casa editrice che pubblica la "stupenda" Vígí.
Distribuito in edicola con frequenza quindicinale (dal 10 gennaio '85), VIDEO BASIC costa 8000 lire il fascicolo e l'opera completa ne prevede venti. Venti "lezioni" su cassetta per apprendere, in modo interattivo il proprio home computer, i suoi principi di funzionamento, le tecniche di programmazione e il linguaggio.
Per la prima volta a insegnare è il computer stesso che, sfruttando appieno tutte le sue capacità, utilizza un linguaggio particolarmente semplice, amichevole e interattivo. E, grazie allo sfruttamento delle tecniche di animazione e computergrafica, con VIDEO BASIC anche la spiegazione di concetti piuttosto astratti o difficili da comprendere, come le istruzioni Peek e Poke e gli operatori booleani And, Or e Not, risulta estremamente facilitata.
VIDEO BASIC è distribuito in tre versioni distinte per gli home computer più diffusi sul mercato: Commodore 64 e VIC 20 della Commodore e Spectrum della Sinclair.

Ogni cassetta, oltre alle cosiddette lezioni tecniche, contiene una serie di esercizi di familiarizzazione con la macchina e con il suo linguaggio; e in più c'è un gioco, di crescente difficoltà, che in alcuni casi viene anch'esso preso ad esempio per studiarne la struttura del programma.
VIDEO BASIC continua la serie delle Grandi Opere del Gruppo Editoriale Jackson, sulla scorta dell'enorme successo ottenuto dalle precedenti enciclopedie EI (Enciclopedia di Elettronica e Informatica), ABC Personal Computer, corso di Basic in 24 lezioni e ABC Quiz, corso di specializzazione in 10 lezioni su personal computer.

LAS VEGAS'85

Il meglio del software, le novità di hardware. Tutto quello che è necessario sapere per stare aggiornati con il mondo dei videogiochi e degli home computer.

di Riccardo Albini

Las Vegas è ormai il sinonimo di Winter CES.
Come ogni gennaio da ormai tredici anni, Las Vegas ha ospitato, dal 5 all'8, l'edizione invernale del Consumer Electronics Show, la più grande mostra di elettronica di consumo del mondo.
Come ogni anno da ormai tre anni, VIDEOGIOCHI ha mandato un suo inviato a seguire il CES per presentarci in esclusiva, e di prima mano, tutte le novità viste a Las Vegas.
Ecco il suo resoconto.
"Come potete immaginarvi c'era da perdersi tra gli 89.000 metri quadrati del Convention Center di Las Vegas. Come potete immaginarvi le novità erano tali e tante che non basterebbe un numero intero di Videogiochi per descriverle tutte.
Ovviamente al centro dell'attenzione c'era il software, sempre più sofisticato e raffinato, ma quest'anno, a differenza dello scorso anno è riapparso anche l'hardware.
Le novità di hardware sono diverse e piuttosto succose e indicano una tendenza verso apparecchi tecnologicamente più avanzati, potenti e sofisticati. C'erano diversi nuovi home computer, ma – udite! udite! – anche una nuova console per videogiochi della Nintendo.
Un hip, hip, hurra! per la Nintendo per il suo coraggio, anche se bisogna dire che la qualità grafica dei giochi è tale che la società giapponese può essere certa che riuscirà a fare breccia tra gli amanti dei datemi - solo dei - bei - giochi - che - non - ho - voglia - di - trafficare - con - tastiere - varie.
Come dicevo, presentarvi tutte le novità sarebbe impossibile, quindi ho pensato di scegliere – secondo un criterio personale – quei programmi che ritengo i migliori, i più curiosi, i più originali o semplicemente i più divertenti.
Ovviamente troverete anche tutto l'hardware descritto nei minimi dettagli.
Per quest'anno abbiamo pensato di tralasciare discorsi di tendenza e previsioni di mercato varie. Una lettura attenta delle novità potrà darvi sufficienti indicazioni su dove sta dirigendosi l'industria del software".

SOFTWARE & SOFTWARE

Il nostro inviato sceglie per voi i migliori programmi presentati al CES.

CONSTRUCTION SET
Questa è la nuova categoria di moda.
In effetti, il primo programma di questo genere risale ad un paio di anni fa (Pinball Costruction Set), ma a Las Vegas sono spuntati come funghi.
PCS fu lanciato dall'Elettronic Arts che, a tutt'oggi, è ancora la più originale e prolifica a sfornare programmi di questo tipo.
Il bello dei "Construction set" è che consentono a chiunque di creare scenari, giochi, ecc. senza essere costretto a passare mesi ad imparare un linguaggio di programmazione.

Uno dei diversi menu di costruzione di *Adventure Construction Set.*

ADVENTURE CONSTRUCTION SET (Electronic Arts per Commodore 64). Create le vostre avventure dinamiche, alla Castle Wolfestein, per intenderci, scegliendo tra 500 creature preconfezionate, 7500 oggetti di scena, 13 tipi di incantesimi e 30 temi musicali. Oppure disegnate quello che volete con il "pixel editor" incorporato. Ciascuna avventura può avere fino a 240 stanze. Se non vi sentite creativi potete semplicemente giocare una delle otto avventure già pronte, tra cui "Rivers of Light", "Save the Galaxy" e "In the Nazi Castle". C'è anche un'avventura "Tutorial" che vi insegna a giocare e creare.

La *"Camera del Faraone"* dell'adventure Rivers of Light.

RACING DESTRUCTION SET (Electronic Arts per Commodore 64).
Ve lo dicevo che l'Electronic Arts è la più prolifica. Nonostante il nome, questo è un construction set. Costruite per distruggere. Scegliete e truccate un veicolo scegliendo tra motociclette, formula uno, fuoristrada, moduli di escursione lunare e altri. Equipaggiatelo di motore e ruote e armatelo fino ai denti. Scegliete poi uno tra i più famosi circuiti del mondo e modificatelo a vostro piacimento aggiungendo dossi o buche, ghiaccio o terra battuta, abbassatelo o elevatelo. Insomma fateci quello che volete e poi gareggiate contro il computer o un avversario, osservando simultaneamente i due indipendenti circuiti sullo schermo diviso a metà.

Il menu di *Racing Destruction Set* per costruire la pista a proprio piacimento.

Lo schermo "doppio" di RCS visualizza simultaneamente le due piste.

THE GREAT INTERNATIONAL PAPER AIRPLANE CONSTRUCTION SET (Simon & Shuster per Macintosh)
Forse il Macintosh non è il computer più diffuso tra i nostri lettori, ma non si poteva tralasciare questo delizioso programma. TGIPACS (le iniziali del titolo, cioè) è una libreria di sagome di aereoplani di carta e di simboli e segni grafici di ispirazione aereonautica con cui disegnare aeroplani di carta da stampare su carta, ritagliare e far volare. Il programma contiene dodici dei più aereodinamici modelli realizzati per un famoso concorso-gara svoltosi nel 1967 in USA e consente di crearne ex-novo applicando le nuove teorie dell'aereodinamicità. La libreria di simboli incorporata contiene insegne di squadriglie, finestrini, portelli e anche piloti (con sciarpa svolazzante opzionale).

Con questo programma si possono costruire e stampare aeroplani di carta di tutte le foggie.

SPORT
Questa è una categoria storica che si può far risalire all'ormai preistorico Pong. Ormai quasi tutti gli sport sono stati riprodotti elettronicamente (con l'eccezione del lacrosse e della pallamano), quindi la

novità consiste nella fedeltà della simulazione.
I passi fatti in questo settore sono notevoli e alcuni dei programmi visti lo dimostrano ampiamente.

COMPUTER FOOTBALL STRATEGY (Microcomputer Games per Commodore 64, Atari e PCjr)
Questa simulazione del gioco del football è la più completa e realistica mai prodotta fino ad oggi. Tanto per cominciare ha undici giocatori per parte, come nel gioco vero. In secondo luogo si basa sulle prestazioni statistiche dei giocatori delle squadre professionistiche della NFL campionato USA - che dovrebbero venir aggiornate ogni anno con i nuovi dati. Eliminati fango, ossa rotte e fatica rimane solo l'aspetto puramente strategico. La varietà di schemi tra cui scegliere, sia in attacco che in difesa, lo rendono stimolante ed entusiasmante. E poi dovreste vedere come si muovono i giocatori. Una delizia.

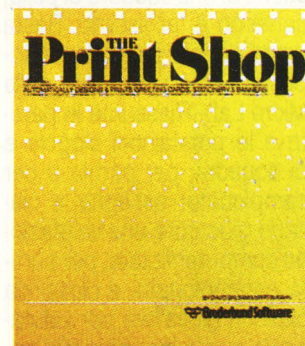
SUMMER GAMES II (Epyx per Commodore 64)
Della serie "seconda puntata". Ma che seconda puntata!
Dopo il successo di Summer Games, la Epyx ci prova con altri otto nuovi eventi olimpici e sicuramente non mancherà il bersaglio.
Stessa grafica, stessa cerimonia di apertura, stessa cerimonia di presentazione e stessa possibilità di scegliere la nazione da rappresentare. Tutto il resto è nuovo.
Tra le specialità in cui potrete competere contro il computer o contro un avversario figurano il kayak, il ciclismo su pista, la scherma, i tuffi, la ginnastica e l'equitazione.

La miglior simulazione del football americano mai realizzata: finalmente 11 uomini per squadra.

La seconda parte dei Giochi Olimpici elettronici della *Epux*, saranno famosi.

TWO-ON-TWO SPORTS (Epyx per Commodore 64)
La Epyx colpisce ancora. Dopo il successo di One-On-One, si saranno detti i creativi della società di Sunnyvale, perchè non provare a fare un Two-On-Two, due contro due? Il risultato è questa simulazione di quattro popolarissimi sport in cui due giocatori possono unire le loro forze e abilità contro il computer. Insomma, un gioco di squadra. Ma potete anche giocare uno contro l'altro, ciascuno con un compagno di squadra fornito di computer, oppure da solo (ma sempre con l'aiuto di un compagno di squadra "computerizzato") contro due avversari controllati dal computer.
Gli sport rappresentati sono la pallavolo, il calcio, il baseball e il football americano, giocati in versione da "spiaggia" pur mantenendo gli elementi chiave di ciascuno sport.

PROGRAMMI D'UTILITÀ/ CREATIVITÀ
THE PRINT SHOP (Broderbund per Apple, Commodore 64, Atari)
Questo è uno dei programmi che fa giustizia all'utilità del computer. Con "The Print Shop" chiunque può realizzare e stampare biglietti d'auguri e da visita, carta da lettera intestata, volantini pubblicitari, cartelli, striscioni e altro ancora.
Essendo un programma a menu è facile da usare anche per chi non ha esperienza da stampatore e l'esauriente manuale d'istruzioni dà suggerimenti e consigli.
Vi sono otto tipi di caratteri in dimensioni e formati diversi, decine di immagini e simboli e un "Graphic Editor" per crearne a vostro piacimento.

Versioni da spiaggia di quattro sport di squadra.

THE NEWSROOM (Springboard per Apple, Commodore 64 e PCjr)
Avete mai desiderato di scrivere, impaginare, stampare un giornino? Ora ne avete la possibil!tà, grazie ad un bel programma della Springboard intitolato The Newsroom, tradotto liberamente, La Redazione.
Il programma offre la possibilità di intervenire nelle sei aree di attività necessarie per realizzare un giornale: impaginazione, titolazione, redazione, laboratorio fotografico, "agenzia" e stampa.
Il programma comprende appunto un word processor per scrivere, una libreria di oltre 600 disegni e/o simboli, la possibilità di ricevere "pezzi" via modem e di stampare il giornale finito su qualunque stampante compatibile.

Una redazione completa per scrivere, impaginare e stampare giornali e giornalini.

Lo schermo menu offre un rapido e facile accesso a sei aree di attività.

ASSISTANT COACH: BASKETBALL (Micro Lab per Apple)
Da oggi in poi tenere le statistiche di una squadra di pallacanestro è facilissimo. Basta usare questo programma appositamente sviluppato dalla Micro Lab. Riassume le partite e le prestazioni singole e di squadra, per partita e per campionato; assegna a ciascun giocatore una valutazione computerrizzata, per partita e campionato, e classifica ciascun giocatore per valutazione, punti segnati o altri nove criteri.

Il programma per tutte le squadre di basket: dalla A1 alle squadre di scuola.

SIMULAZIONE/STRATEGIA
THE ANCIENT ART OF WAR (Broderbund per PCjr)
Questo programma è il sogno di qualunque stratega. É un gioco, ma un gioco serio. Basato su un libro scritto 2500 anni fa dal cinese Sun Tzu, il programma consente di condurre e portare a termine vere e proprie campagne militari, scegliendo le armi, la posizione e la formazione dell'armata; dirigendo i movimenti di truppe e modificando la conformazione del terreno. Vi sono 11 diverse campagne militari da combattere e un generatore di gioco incorporato consente di creare un numero infinito di altri conflitti. Ideale per i guerra-fondai.

JET (Sublogic)
Il programma è ancora in produzione, ma l'anteprima è sufficientemente indicativa del risultato finale. E poi, dopo il Flight Simulator II, il nome Sublogic è garanzia di qualità. Jet vi mette alla guida di un F-16, il più sofisticato caccia tattico esistente, o del nuovo F-18 Hornet della U.S. Navy. Decollare da una portaerei è facile, il difficile viene quando dovete atterrare a più di 400 miglia all'ora.
L'F-16 ha anche un sedile ad espulsione per le situazioni disperate.
Ovviamente entrambi gli aerei possono essere armati fino ai denti con bombe o missili aria-aria. Ideale per i guerrafondai, parte seconda.

STARFLIGHT (Electronic Arts per Commodore 64)
Il computer gioco più simile alle avventure di Star Trek. Potete essere il Capitano Kirk o Mister Spock, o il navigatore o l'ufficiale medico o l'ingegnere capo o l'ufficiale dlle comunicazioni. La vostra astronave può raggiungere mondi lontani e sconosciuti con vita, cultura e ambiente propri sparsi nei 20 sistemi solari che costituiscono l'universo del gioco. Gli alieni che incontrerete possono essere pacifici o ostili, sta al vostro ufficiale delle comunicazioni capirlo. La grafica è straordinaria.

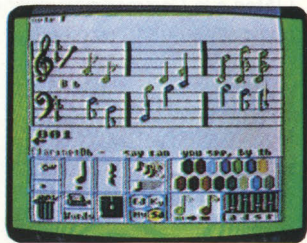
L'antica arte della guerra computerizzata per gli amanti della strategia militare.

Un altro programma di simulazione aeronautica dalla Subligic: al comando di jet sofisticatissimi.

Alla ricerca di mondi e civiltà in una galassia composta da 20 sistemi solari.

MUSICA
Musica e computer stanno diventando due sinonimi. Le possibilità musicali degli home computer sono infinite e i diversi programmi presentati al CES mettono a disposizione dei direttori d'orchestra, come degli stonati, gli strumenti per creare, studiare e scrivere musica.

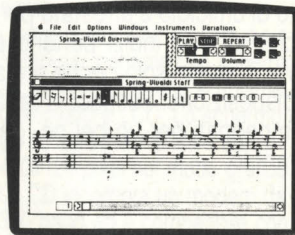
THE MUSIC STUDIO (Activision per Commodore 64)
The music Studio è un programma completo ma allo stesso tempo semplice da usare grazie alla possibilità di comandarne le funzioni tramite il joystick. Il tutto avviene infatti grazie ad una specie di "paintbox" simile a quelle dei programmi tipo Micro Illustrator.
Con il Music Studio è possibile scrivere i testi, cambiare le "chiavi di violino" e le ottave, variare la velocità di riproduzione della composizione musicale, duplicare accordi, usare diversi strumenti preprogrammati oppure crearne di nuovi variando le caratteristiche audio, creare effetti sonori e percussioni e, ovviamente, salvare e stampare i vostri spartiti.

MUSIC VIDEO KIT (Sight & Sound per Commodore 64)
Seguite Video Music o DJ Television? Allora questo programma fa al caso vostro. Con Music Video Kit potete diventare un regista di video musicali computerizzati e realizzare le vostre fantasie video musicali, manipolando attori, colori, movimenti e intere scene. Oppure potete utilizzare uno qualunque dei video musicali programmati e aggiungere la musica che più vi piace. Il Music Video Kit è inoltre compatibile con gli altri programmi musicali della Sight & Sound così da espandere illimitatamente le sue possibilità creative.

The Music Studio: scrivere e comporre musica con il joystic.

Diventare registi di videoclip è facile con *Music Video Kit*.

MUSIC WORKS (Hayden per Macintosh)
Un altro programma per il Macintosh che non potevamo tralasciare. La semplicità d'uso del nuovo computer dell'Apple è ideale per questo tipo di programma. Con Music Works potete creare, arrangiare e ascoltare composizioni musicali, dalla più semplice melodia per bambini alla più complessa sinfonia. Potete comporre le vostre musiche su pentagramma oppure su una griglia "tipo pianoforte" nel caso non foste capaci di leggere la musica. Il programma incorpora otto strumenti a quattro voci e otto ottave e diversi effetti speciali. Una discoteca di canzoni già pronte vi consente di cominciare la vostra "carriera musicale" nel modo più facile possibile, suonando e arrangiando i pezzi già registrati.

ADVENTURE
Il genere "in" dell'84. Gli adventure, siano essi testuali o grafico-testuali, hanno entusiasmato i computisteristi di tutto il mondo nonostante i non indifferenti problemi di lingua. A Las Vegas quindi non potevano mancare ed infatti gli adventure erano una grossa componente della produzione di molte case di software.

SUSPECT (Infocon per Atari e Commodore 64)
Non si poteva non cominciare con la Infocom, la società che ha prodotto Zork, il primo lavoro di romanzo interattivo. Questo Suspect è un adventure-giallo con una variazione sul tema che lo rende particolarmente interessante. O scoprite in poche ore chi è il colpevole oppure sarete accusa-

Music Works: per dar vita alle proprie idee musicali.

to di omicidio e arrestato perchè tutti gli indizi portano a voi. E avete solo poche ore a disposizione. Suspect vi terrà impegnati per un bel pò, garantito.

JOURNEY TO THE CAVERN OF DOOM (Micro Lab per Atari, Apple, Commodore 64)
Un adventure multilingue: era ora. Questo "Journey, ecc." della Micro Lab è un'avventura grafico-testuale che può essere giocata in ben cinque lingue – inglese, francese, italiano, tedesco e spagnolo – e i comandi vengono dati puntando con il joystick delle "icone", cioè delle immagini/simboli sullo schermo. L'obbiettivo non è dei più originali – aiutare un giovane a trovare la sua innamorata tenuta prigioniera nella Caverne del Destino – ma basta e avanza per questo primo tentativo nel suo genere.

Un adventure multilingue in inglese, francese, tedesco, spagnolo e italiano.

ALICE IN WONDERLAND (Windham Classics per Commodore 64, Apple, IBM PC e PCjr)
Ecco un programma d'avventura che libera il giocatore della schiavitù della tastiera. Qui rivivete le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie semplicemente indicando con il joystik i comandi che volete che la vostra Alice elettronica esegua. Insomma, una miscela di adventure testuale e "arcade game". Oltre 250 scene e 60 personaggi.

Le avventure di *Alice nel paese delle Meraviglie:* 250 scene e oltre 60 personaggi.

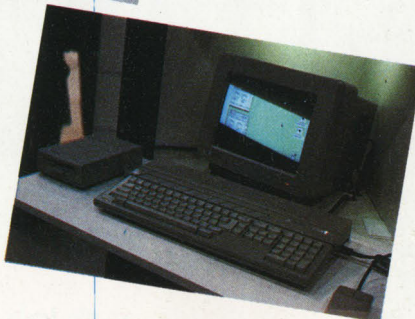
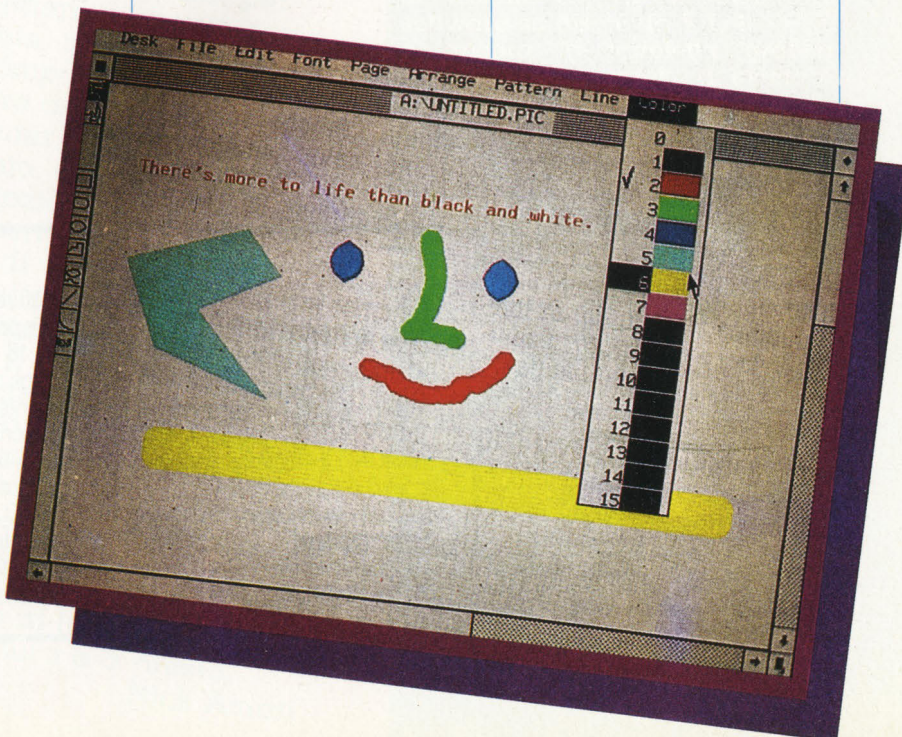
ATARI E COMMODORE GO ONE-ON-ONE

L'Atari e la Commodore sono di nuovo in guerra.
Le due acerrime rivali sono di nuovo in lotta tra di loro per conquistare il mercato degli home computer, con la differenza che questa volta non stanno puntando al giovane acquirente ma ad un consumatore più adulto e sofisticato.
Entrambi le società americane hanno presentato al Consumer Electronic Show di Las Vegas nuovi computer, anche se le vere novità sono targate Atari, o meglio Jack Tramiel, il nuovo presidente della società di Sunnyvale. Il numero di novità è impressionante. Coloro che nei prosimi mesi intenderanno comprare un nuovo computer avranno il loro bel daffare a valutare e scegliere quello che fa al caso loro.
L'Atari ha introdotto addirittura sei nuovi computer, la Commodore "solo" due.
I computer Atari sono divisi in due, chiamiamole così, "famiglie"; una famiglia ad 8-bit perfettamente compatibile con il software e le periferiche della serie XL; e una famiglia a 16 bit ispirata al Macintosh dell'Apple, tanto che una rivista statunitense li ha definiti "Jackintosh" riferendosi al nome di battesimo di Tramiel.
I quatto computer ad 8-bit, appartenenti alla serie XE, sono: 65XE, il modello base, con microprocessore 6502C, 64 K di memoria, Basic incorporato, quattro sorgenti sonore indipendenti, 22 modi grafici, 256 colori, tastiera professsionale con tasti provvisti di simboli grafici e una fessura per cartucce.
65XEM, per gli amanti della musica computerizzata, con otto sorgenti sonore indipendenti e funzioni musicali variabili e la possibilità di essere collegato ad un impianto stereo o semplicemente a degli altoparlanti.
65XEP, il modello portatile, con schermo bianco e nero da 5", 40/20 colonne, e disk drive da $3^1/_2$" incorporati e cinghia da spalla fornita a corredo per portarlo in giro d'ovunque.
13OXE, il modello deluxe, con 128 K di memoria RAM.
I due modelli a 16 bit, che differiscono soltanto nelle dimensioni della memoria, sono il 130ST e il 520ST. Il primo ha 128 K di memoria RAM, il secondo ne ha ben 512. Il micro processore utilizzato è un Motorola 68000, mentre tra le altre caratteristiche figurano un port MIDI (Musical Instrument Digital Interface), che consente di collegare fino a 16 strumenti, due port RS-232 e Centronics e un port per disk drive da $3^1/_2$", una fessura per cartucce ROM e una tastiera professionale con tastiera numerica.
I due computer incorporano il sistema operativo TOS (Tramiel Operating System) e il GEM

Si riaccende la battaglia tra i due "big". I nuovi computer Atari e Commodore puntano in alto. Dimezzato il costo delle memorie.

Il nuovo "styling" del *Commodore 128*: elegante e professionale.

della Digital Research, un "ambiente" operativo che consente di ottenere capacità grafiche eccezionali.
Tutti i modelli presentati dall'Atari erano prototipi, ma i portavoce dell'Atari hanno annunciato che i computer XE saranno in commercio da febbraio, mentre gli ST entreranno sul mercato, americano ovviamente, ad aprile.
I vari analisti del settore e produttori di software hanno avuto delle reazioni contrastanti, ma tutti hanno convenuto che Tramiel e i suoi ingegneri hanno già ottenuto un grosso risultato riuscendo a presentare i computer soltanto sei mesi dopo l'acquisizione della società.
Ad ogni modo, molti produttori di software hanno annunciato che svilupperanno programmi per i nuovi computer Atari e l'Atari ha annunciato che in aprile saranno già pronti tra 25 e 30 programmi per la serie ST.
La nostra esperienza ci insegna che è inutile fare previsioni: sarà il pubblico a decidere il futuro di questi nuovi computer, ma l'Atari ha già vinto il primo round. Il loro prezzo è probabilmente il più basso in confronto a qualunque altra macchina equivalente esistente sul mercato.
La Commodore invece ha un pò deluso le aspettative. Erano in molti ad aspettarsi finalmente la prima presentazione pubblica del tanto decantato "Lorraine", un altro computer simile al Macintosh, ma la Commodore ha posticipato ancora la presentazione. Probabilmente il computer verrà introdotto al pubblico al CES di Chicago in giugno.
Ciò nonostante anche la Commodore aveva le sue belle novità. Un Commodore 128 – udite, udite – compatibile con il software del 64, e con 128 K di memoria espandibili a 512 K, microprocessore 8502, Basic 7.0 incorporato, 16 colori e 40/80 colonne. Il 128 può funzionare, oltre che con i modi operativi del 64 e del 128, con il CP/M, consentendo così di far girare il software realizzato per questo sistema operativo.
L'altra novità Commodore è un computer portatile con schermo a cristalli liquidi, che si chiama Commodore LCD. Lo schermo è un 80 colonne, 16 linee con 480x128 pixel nel modo grafico. L'LCD incorpora un modem da 300 baud ed è compatibile con tutte le periferiche di serie del 64, ma non con il software. Inoltre incorpora otto programmi tra cui un word processor, un foglio elettronico, una rubrica, un archivio e altri.
I prezzi, come per gli Atari, saranno piuttosto moderati e la loro introduzione sul mercato è prevista per la primavera.
La considerazione principale che si può trarre da questa valanga di novità è che le due società hanno praticamente dimezzato il costo della memoria di un computer, vendendo 128 K allo stesso prezzo con cui lo scorso anno si compravano 64 K. L'aumento di memoria significa però anche un tentativo di combinare la potenza e versatilità di un personal computer con il costo di un "home". Il computer cresce insieme all'età dei suoi utenti. Dopo aver conquistato il pubblico di "teen-agers", le case di hardware sperano ora che sia la volta dei grandi.

Il *Commodore LCD*: il computer con schermo a cristalli liquidi per chi è sempre in viaggio.

L'*Atari 520ST*, l'ammiraglia della nuova flotta a 16 bit dell'Atari.

La grafica ad alta risoluzione dei computer ST: un mondo di "finestre" e colori.

AVS: LA NUOVA SIGLA DEI VIDEOGIOCHI

La Nintendo crede nel futuro dei videogiochi a discapito dei profeti di sventura.

Una nuova consolle per videogiochi? Non è uno scherzo, è proprio vero.
La coraggiosa società che ha pensato di introdurre sul mercato americano una consolle per videogiochi è la giapponese Nintendo (niente ancora si sa di una eventuale commercializzazione in Italia).
La Nintendo l'ha presentata come "una consolle della 'nuova generazione' disegnata specificatamente per il mercato americano della metà degli anni 80".
La Nintendo potrebe anche avere in mano una carta vincente, dopotutto non saremo certo noi di Videogiochi a parlare male di una consolle per videogiochi, ma è chiaro che ora la parola spetta la pubblco.
Se ciò può essere un'indicazione, il sistema – il cui nome è Advanced Video System (AVS) – ha venduto dall'estate dell'83, quando fu introdotta in Giappone, ad oggi, oltre 2 milioni e mezzo di unità e 15 milioni di cartucce-gioco, conquistando il 90 per cento del mercato delle consolle.

Tra le caratteristiche pricipali dell'AVS figurano un grafica sofisticata (da vedere per credere, n.d.a.), una linea di software "modificabile" con registratore dati opzionale per la memorizzazione dei giochi così creati; una "pistola elettronica" per i giochi di tiro al bersaglio e una serie di periferiche tra cui una tastiera musicale a 3 ottave per comporre e suonare musica, una tastiera per la creazione i giochi originali grazie al linguaggio di programmazione della Nintendo, Game Basic, e un joystick senza fili.

Quando l'AVS verrà messo in commercio in USA, il prossimo giugno, più di 25 cartucce-gioco saranno disponibili, a detta di un portavoce della Nintendo.
Tra le cartucce presentate al CES c'erano Excite Bike e Lode Runner, della cosiddetta "edit series", che possono essere giocate normalmente oppure modificate dall'utente che può ridisegnare a suo piacimento le sequenze e l'azione di gioco.

Una cartuccia Game Basic consente inoltre, in congiunzione con la tastiera di programmazione (opzionale), di creare nuovi giochi del tutto originali.
Tra gli altri titoli figurano cartucce di golf, automobilismo, tennis e baseball e altri giochi come Ice Climber, Donkey Kong 3, Ballon Flight, e Pinball.
Altri tre titoli, appartengono alla categoria di "giochi di tiro al bersaglio", quelli da giocare con la pistola elettronica.
Come inizio, la dotazione di cartucce-gioco è piuttosto buona. I giochi sono di ottima giocabilità e la grafica è straordinaria.
Teoricamente, l'AVS è il più sofisticato sistema per video-giochi in commercio ed è destinato a fare la felicità di coloro che vogliono solo giocare, sempre che non faccia la stessa fine dell'Intellivision.
Il nostro giudizio quindi è estremamente positivo, ma il destino dell'AVS è ancora tutto da definire. Staremo a vedere.

LE CARATTERISTICHE TECNICHE DELL'AVS

GRAFICA: La stupenda grafica dell'AVS è dovuta alla sofisticata teconologia Nintendo che ha sviluppato appositamente una CPU (Central Processing Unit) e una PPU (Picture Processing Unit).
L'AVS dispone di 52 colori (contro i 16 della teconologia usata negli altri sistemi) e offre una brillantezza dei toni, una tridimensionalità di estremo realismo e una convincente profondità di campo.
PISTOLA ELETTRONICA: La pistola elettronica per i giochi di tiro al bersaglio, può essere usata anche come puntatore nei giochi/programmi educativi.
TASTIERA MUSICALE: La tastiera musicale (opzionale) a 3 ottave ha una varietà di ritmi, accordi e strumenti.
Ogni nota o accordo verrà automaticamente visualizzata sullo schermo quando, la tastiera è collegata al TV, altrimenti l'altoparlante incorporato fornirà l'uscita sonora.

NOTIZIE DAL CLUB

ARRIVA IL COMPUTER ATARI

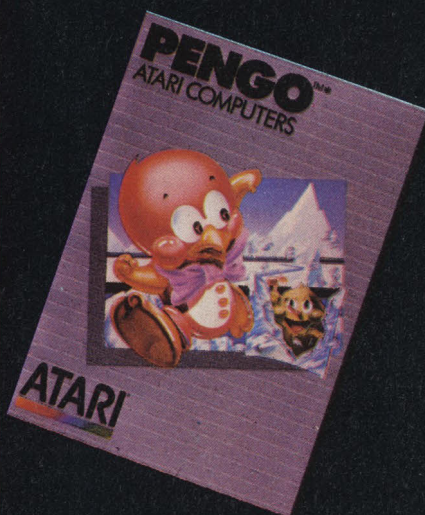
Potete ormai trovarlo in tutti i negozi italiani: il computer ATARI 800XL è ora a tua disposizione per giocare, studiare e divertirti con una vasta gamma di software studiato appositamente per venire incontro alle esigenze di tutti.
Ma quello che è più interessante è che il computer ATARI "crece con te" offrendoti varie possibilità di espansione e potenziamento.
Se vuoi un stampante letter-quality, c'è ATARI 1027. Stampa, a 80 colonne, su carta normale e persino intestata con risultati del tutto uguali a uqelli di una macchina professionale da ufficio.
Con il registratore ATARI 1010 puoi utilizzare l'intera gamma del software ATARI su cassetta. Ed in più è un modo facile ed economico di archiviare il tuo lavoro.
C'è disponibile anche l'unità disco a doppia densità Atari 1050. Aumenta la capacità di archiviazione del sistema e permette l'utilizzo di software su dischi da 5 1/4.
E ancora la tavoletta grafica Touch Tablet permette di esaltare la tua creatività attraverso la grafi-

CARO NICK...

Ti scrivo questa lettera per farti sapere che ho ricevuto il tuo catalogo riguardante i computer ATARI e devo dire che mi è piaciuto molto. Sfogliando il catalogo ho notato che c'è un nuovo computer che si chiama "ATARI 800 XL", e mi sono accorto che deve essere un gran computer, quindi ti rispondo con questa lettera per dirti se è possibile saperne di più su questo computer..."

***Michele Stalla**, Milano*

Cari amici,
eccoci qui di nuovo insieme con un numero SUPER di Notizie dal Club!
Questo mese infatti, per rispondere a quanti, come Michele, mi hanno chiesto del computer ATARI, ho il piacere di presentarvi il 64K computer ATARI, l'800XL appunto, con tutte le informazioni su periferiche, accessori e software.
Quelli di voi che pensavano di acquistare un computer troveranno nelle prossime pagine il prodotto in grado di esaudire ogni loro desiderio.
Non ci siamo ovviamente dimenticati del videogioco per il quale troverete nuovi giochi ed accessori.
Ed ora basta con le parole e passiamo ai fatti!
Buona lettura e a presto.

Nick Amati

OSCAR'S TRASH RACE

Oscar's Trash Race è un gioco appositamente studiato per i bambini. Permette di mettere in pratica vari concetti e conoscenze aritmetiche del tipo: contare degli oggetti, trovare la corrispondenza fra gruppi di oggetti e cifre, riconoscere diverse rappresentazioni di numeri, usare i concetti relativi: su, giù, destra, sinistra, prima che con la scuola imparino a leggere.

IL GIOCO
Oscar conduce i suoi bambini brontoloni all'immondezzaio comunale per farli partecipare alla loro gara preferita: la gara dell'immondizzia: gara di conto sui rifiuti scaricati dai camion.
Scopo di OSCAR'S TRASH RACE è di, innanzitutto, contare i sacchi dei rifiuti, poi raccoglierli e tornare al punto di partenza il più presto possibile.
Ogni volta che si torna alla linea di partenza si guadagna un punto.
Ma come si fa a raccoglierli?
Appena il camion rovescia l'immondizzia bisogna decidere quale brontolone (eh si sa, i bambini spesso brontolano!) ha contato esattamente i rifiuti. Per scegliere un brontolone bisogna premere uno dei tre bottoni contrassegnati "brontolone" sulla mascherina da sovrapporre alla tastiera dei comandi. Se il brontolone scelto è contrassegnato dal numero sbagliato, un cicalino si metterà a suonare.
Trovato quello giusto bisogna far andare il brontolone alla linea di partenza. Per muoverlo bisogna schiacciare la freccia che punta nella direzione voluta.
Per farlo invece saltare bisogna premere il tasto di salto riportato sulla mascherina.
Alla fine del gioco Oscar Brotolone conta il punteggio raggiunto dai giocatori e si congratula burberamente.

NUOVI COMANDI: IL KID'S CONTROLLER

I KID'S CONTROLLER sono dei comandi appositamente studiati per i bambini dai 3 ai 7 anni. I dodici tasti della tastiera, grandi e spaziati l'uno dall'altro, sono molto facili da usare.
In tutti i giochi Atari per bambini, inoltre, degli appositi cartellini colorati da inserire sopra il comando permettono di riportare tutti i simboli necessari a una facile comprensione del gioco.
Un solo comando è sufficiente sia per un gioco a un giocatore che per quelli a due.
Vanno inseriti nell'apposita fessura situata sul retro della consolle VCS Atari 2600.

ca. E molto di più.

Abbiamo accennato al software. I titoli disponibili sono già molti e tanti ancora ne verranno e, quello che è più importante, sono tutti tradotti in italiano non solo nel manuale ma nei testi stessi che appaiono in programma.

Scrivi le tue lettere o qualsiasi altra cosa con l'Atari Writer. Aumenta il tuo profitto scolastico con Stati e Capitali d'Europa o Statistica. E per il tuo divertimento non c'è niente che superi Pole Position, Moon Patrol o Joust.

Per gli appassionati dei numeri, la tabella qui accanto riporta tutti i dati tecnici relativi al computer ATARI 800 XL.

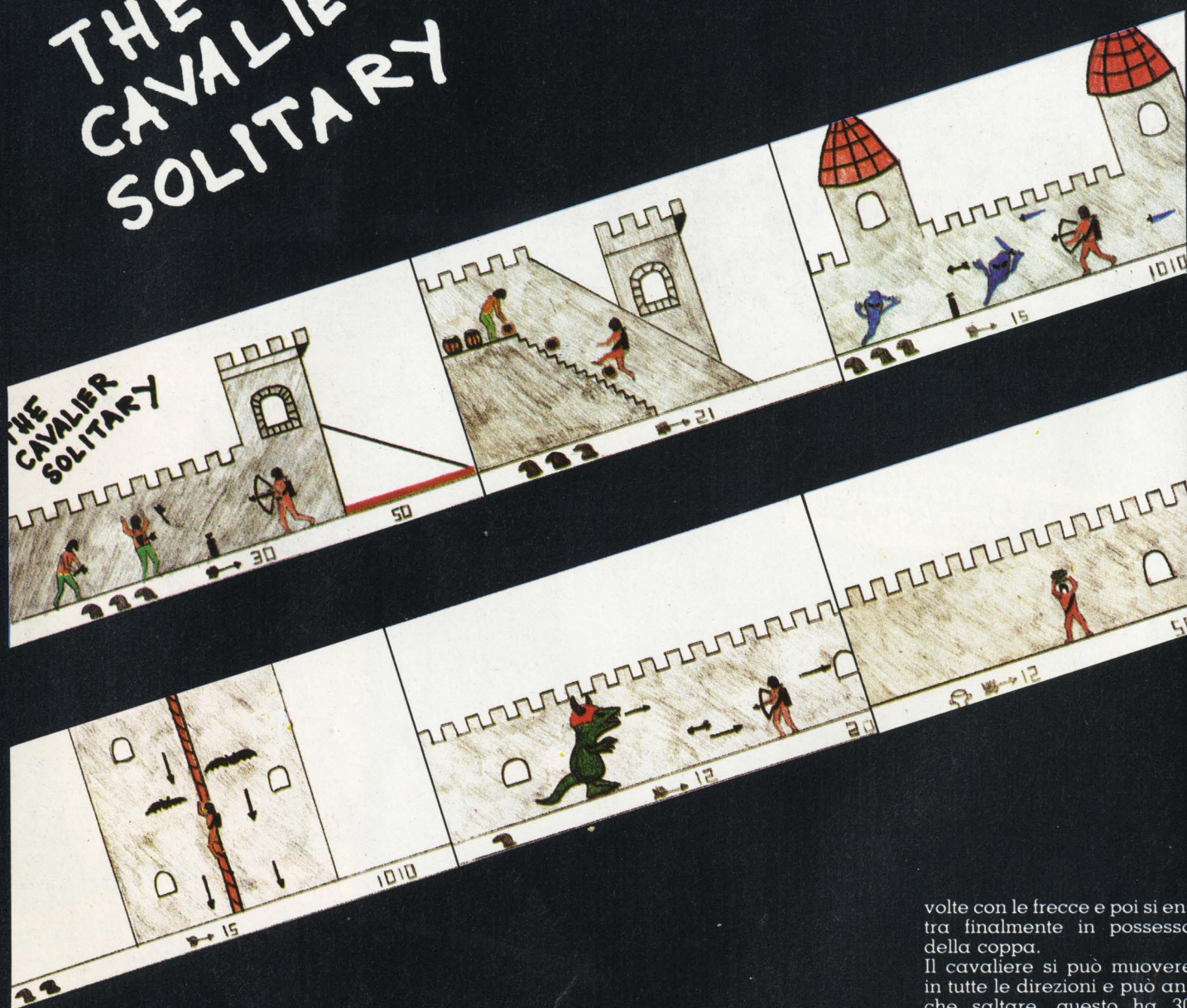
NUOVI COMANDI: L'ATARI TRAK-BALL

Il TRAK-BALL è un comando a sfera compatibile con qualsiasi gioco abbia un ingresso per un comando a cloche. La semi sfera, su cui si agisce con il palmo della mano o con tutte e cinque le dita unite, permette un movimento molto preciso su 360 gradi e ha un tempo di reazione incredibilmente rapido che consente di ottenere punteggi da record. I pulsanti di fuoco sono situati sulla sinistra e sulla destra del comando.

CARATERISTICHE TECNICHE

- 65,536 byte di RAM
- 24,576 byte di ROM
- Linguaggio ATARI BASIC incorporato
- 256 colori, 16 luminosità
- 4 registri audio (la più ampia gamma dinamica nel campo degli Home Computer).
- Microprocessore: 6502 C
- Velocità di clock 1,79 MHZ
- 3 circuiti integrati personalizzati Atari (GTIA, ANTIC, POKEY) per aumentare la velocità di elaborazione e le capacità grafiche.
- Tastiera a 62 tasti con maiuscole e minuscole.
- Tasti appositi per l'editazione video
- Tasto HELP.
- 29 simboli grafici.
- Disponibilità dei caratteri standard ed internzaionali.
- Apertura per l'inserimento della cartuccia.
- Facile connessione delle periferiche attraverso un'unica porta I/0.
- Uscita TV con modulatore RF incorporato.
- uscita monitor. Due porte per joystick.
- 5 possibilità di testo.
- 11 scelte grafiche.
- 320 x 192 punti di risoluzione grafica.
- massima visione del testo: 40 colonne x 24 righe.
- Bus per l'espansione di memoria.
- Auto boot.
- Garanzia: 90 giorni.
- Self test integrato.
- massima affidabilità

Incluso nell'acquisto:
- Manuale d'istruzione.
- Trasformatore a corrente alternata.
- Cavo RF per TV
- Guida al linguaggio di programmazione ATARI BASIC.

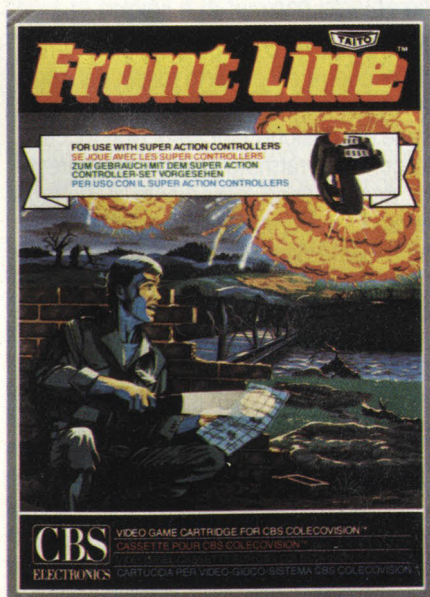
THE CAVALIER SOLITARY

Ecco una proposta per un nuovo videogioco, il suo nome è "THE CAVALIER SOLITARY", il cavaliere solitario. Lo scopo del gioco è recuperare la coppa incantata, custodita da un drago.
Nel primo schema il cavaliere, appena entrato nel castello, si scontra con un gruppo di guerrieri che deve uccidere con arco e frecce, per ogni uomo ucciso si hanno 50 punti. Poi, salendo su di una scala deve saltare alcuni barili che vengono fatti rotolare da un guerriero nemico, per ogni barile saltato si vincono 20 punti. Passando al terzo schema il cavaliere deve, con il suo arco, colpire alcuni fantasmi che lanciano delle spade contro di lui; per ogni fantasma colpito si hanno 50 punti.
Nello schema successivo il nostro eroico cavaliere si arrampica su di una corda mentre alcuni pipistrelli cercano di farlo precipitre, inoltre vi sono molte lance che cadono dall'alto; per evitare di farsi colpire il cavaliere si può muovere a destra e a sinistra della corda. Nel quinto schema il nostro cavaliere può finalmente combattere contro il drago che custodisce la coppa incantata. Per batterlo bisogna colpirlo 3 volte con le frecce e poi si entra finalmente in possesso della coppa.
Il cavaliere si può muovere in tutte le direzioni e può anche saltare, questo ha 30 frecce da lanciare, ma lungo il suo cammino egli trova dei contenitori con alcune frecce; la cifra di frecce rimanenti è indicata in basso al centro. Il cavaliere ha tre vite che sono indicate in basso a sinistra, ogni 10.000 punti c'è un bonus di una vita.
Tantissimi CIAO da Samuele.

Complimenti Samuele, sei un... drago! o forse preferiresti essere il cavaliere solitario? Scherzi a parte bravo e continua a mandarmi le tue proposte di gioco!

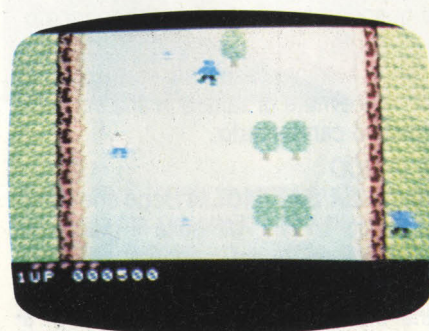
GIOCOMPUTER

A che gioco giochiamo?

FRONTLINE

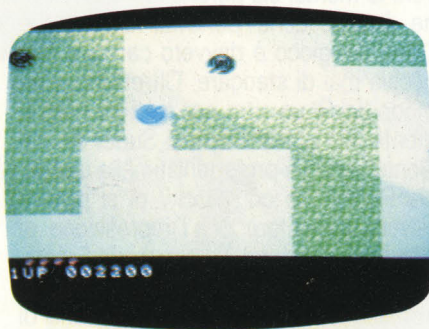
LINEA DEL FRONTE
Casa produttrice: ***CBS&***
Sistema provato: ***Colecovision***
Compatibilità:
Prezzo: ***L. 62.000***

Ovvero, quando la guerra diventa un divertimento. Ma come, direte voi! La guerra non è mai allegra; e invece sì, perlomeno in questa simpaticissima cartuccia derivata direttamente dalla versione coin-op prodotta dalla Taito. Se la versione da bar non ha riscosso un enorme successo, speriamo almeno che ci riesca questa versione casalinga che davvero lo merita, sia perché la trasposizione è pressoché perfetta, sia perché l'idea del gioco è davvero carina e non rischia mai di stancare. Oltrettutto è un modo come un altro per mettere nuovamente alla prova i famosi Super Action Controllers già protagonisti nella cartuccia Rocky. Se con Rocky ci si poteva talvolta lamentare per l'impressione di una limitata interattività, ora con Frontline ciò non è possibile. L'immediata risposta, la giocabilità e la precisione di questi comandi è davvero egregia e quello che più colpisce in questo gioco è il modo davvero particolare di utilizzare i 4 pulsanti colorati situati sull'impugnatura.

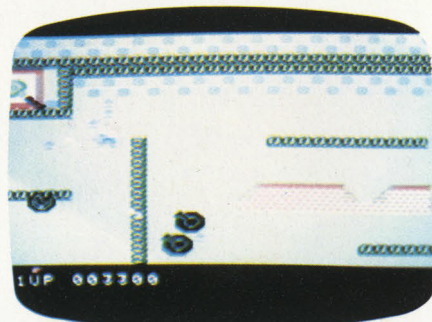
OBIETTIVO In questa divertente missione di guerra voi comandate un soldatino inviato sul territorio nemico con un unico scopo: riuscire a distruggere il forte attraversando prima di tutto insidiose zone sabbiose, desertiche, rocciose, superando sottoboschi e ponti pericolanti disposti sopra il fiume. Una volta che sarete riusciti a distruggere il forte nemico, verrete "ricompensati" con un'altra missione ancora più pericolosa.

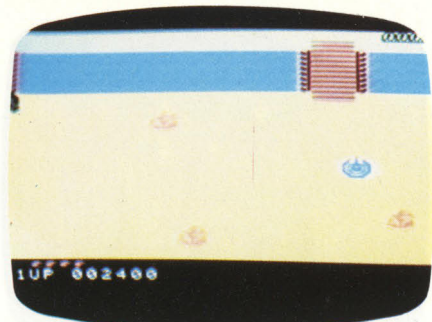
COMANDI L'uso dei comandi non presenta enormi difficoltà; innanzituto con il joystick rosso potrete muovere il vostro soldatino sia quando è a piedi, sia quando è alla guida di un potente carroarmato, ma di questo parleremmo più avanti. La tastiera invece ha la funzione di selezionare l'opzione per uno o due giocatori, dopo di che potrete scegliere uno fra i 4 livelli di difficoltà. Vi ricordiamo che il livello 3 è identico a quello degli arcades. È molto importante sottolineare anche che ogni giocatore può scegliere, se vuole, un livello di difficoltà diverso rispetto a quello dell'altro giocatore. Da non dimenticare il tasto di pausa che vi permetterà di interrompere momentaneamente la partita nel caso vogliate rilassarvi un attimo dalla tensione del gioco. In questo caso lo schermo diventerà completamente nero e potrete ascoltare una stupenda marcetta militare suonata polifonicamente con tanto di batteria di accompagnamento.

Passiamo ora ai 4 pulsanti colorati che in questa cartuccia hanno una funzione ben precisa; dobbiamo distinguere però se vi muovete a piedi o alla guida di un cingolato. Nel primo caso i 4 pulsanti colorati hanno la seguente funzione: quello giallo vi permetterà di sparare con l'arma che avete a disposizione; quello arancione farà ruotare l'arma in senso orario; quello viola in senso antiorario e quello blu lanciare una granata contro i soldati nemici, i carroarmati e eventualmente contro gli alberi se vi ostacolano il cammino.
Se invece vi muovete usando il carrarmato con il pulsante giallo sparerete, con quello arancione potrete ruotare la torretta del vostro mezzo in senso orario, con quello viola in senso antiorario e con quello blu potrete entrare in un carrarmato quando ne vedrete uno abbandonato e vorrete impossessarvene oppure uscirne fuori nel caso siate stati colpiti e vogliate evitare di saltare in aria insieme al vostro carroarmato.

IL GIOCO

INIZIA LA BATTAGLIA Dopo che avrete scelto le varie difficoltà il giocatore numero uno vedrà apparire sul teleschermo il proprio soldato introdotto da una breve musichetta stile "militare" a questo punto dovrete muovervi verso l'alto facendo attenzione a non calpestare le mine conficcate nel terreno (pena l'esplosione).
Subito dopo vedrete scendere dall'alto verso il basso un certo numero di soldatini nemici che con le loro armi cercheranno di spararvi addosso; voi dovrete ruotare l'arma e cercare di colpirli. Se l'attacco di questi soldati dovesse diventare troppo insistente potrete sempre tentare di farli saltare in aria lanciandogl addosso una o più granate ovviamente nella direzione in cui è puntata la vostra arma. Generalmente un lancio precisio riuscirà a colpire anche due soldati nemici purché questi si trovino vicini fra loro. Utilizzate le granate anche nel caso in cui vogliate togliere di mezzo le mine oppure gli alberi ma non abusatene troppo.
È molto importante notare che i lati della strada sono ricoperti da argini particolarmente spessi e quindi per il vostro soldato è impossibile uscire dai bordi, mentre invece ciò è possibilissimo per i soldati nemici. Siccome l'uccisione dei nemici comporta un aumento nel punteggio, se volete uccidere anche i soldati che si trovano oltre gli argini potrete farlo solo con le granate visto che i proiettili avranno solo l'effetto di colpire i bordi ma non di scavalcarli.
In questa prima fase perciò dovrete cercare di raggiungere la fine della strada per passare poi alla lotta con i carrarmati. Ricordatevi che durante la prima missione, tutte le volte che verrete uccisi dovrete ricominciare il percorso dall'inizio, ovviamente con una vita in meno.

NELLA BOSCAGLIA Dopo che avrete percorso tutta la strada noterete che essa si dividerà in due; verso sinistra e verso destra; non andate né a sinisra né a destra poiché troverete solo degli ostacoli e del filo spinato letale per il povero soldatino, perlomeno finché è a piedi. Proseguite invece sempre dritto fino a giungere in prossimità di un carrarmato abbandonato. Noterete che quando sarete vicini ad esso, tutti i nemici anziché spararvi inizieranno a scappare e a rifugiarsi dentro i loro cingolati pronti a fronteggiare il vostro avanzamento.
A questo punto è importante fare un discorsetto a proposito dei carrarmati. In

questa cartuccia i carrarmati sono di due tipi ben distinti: i primi sono di tipo leggero, veloci ma meno protetti e quindi più vulnerabili; i loro proiettili sono poco potenti e hanno un raggio di tiro limitato. Gli altri sono pesanti e sono facilmente riconoscibili oltre che per la loro diversa forma anche perché sono più lenti: hanno una maggiore resistenza e anziché sparare semplici proiettili sparano dei bossoli enormi. Per salire sul carrarmato abbandonato dovrete essergli vicinissimi e poi premere il tasto blu. (l'ultimo dei 4).
Anche se ora guidate un carrarmato, il vostro scopo rimane sempre quello di raggiungere il fronte nemico. Questa volta però dovrete vedervela con dei potenti cingolati disposti a tutto pur di bloccarvi.
Quando vi muovete, oltre ad evitare i col-

pi cercate di non finire nella boscaglia verde perché altrimenti il vostro carrarmato finirà per rallentare troppo e diventerete dei facili bersagli per i proiettili nemici.
Se il carrarmato.che guidate è di tipo leggero, evitate di farvi colpire soprattutto da quelli pesanti, perché un loro proiettile vi farà saltare in aria in un attimo. Comunque, sia che abbiate un cingolato pesante o leggero, tutte le volte che verrete colpiti, uscite subito premendo il pulsante blu e allontanatevi un pò, poiché se dovesse esplodere salverete almeno la vostra pellaccia; aspettate alcuni secondi e poi rientrate tranquillamente dentro e proseguite nella lotta.
Se per vostra sfortuna il vostro mezzo dovesse esplodere, dovrete lottare contro i carrarmati muovendovi a piedi solo con l'aiuto delle granate, e vi assicuriamo che l'impresa non è affatto semplice.
Prima o poi comunque, riuscirete a trovare un altro carrarmato abbandonato e potrete proseguire nella battaglia almeno ad armi pari.

NEL DESERTO ROSSO Un altro territorio di guerra è il deserto rosso, nel quale troverete sparse qua e là delle rocce di varie dimensioni color nero. Non toccatele con il carrarmato perché rischiereste di danneggiarlo seriamente e di farlo esplodere. Comunque, se la lotta dovesse risultare più dura del previsto potrete tentare di nascondervi dietro per prendere un attimo di tempo nei confronti del nemico. In questa zona inoltre potrete trovare uno o più cararmati abbandonati molto utili nel caso il vostro dovesse esplodere sotto i colpi nemici.

IL PONTE SUL FIUME (Kway) Alla fine del deserto, troverete un fiume che potrete superare solo attraversando un piccolo ponte largo lo spazio sufficiente per far passare il vostro cingolato.
Attenzione a non essere colpiti quando vi trovate sui margini del ponte poiché se uscirete dal vostro carrarmato verrete eliminati. Evitate inoltre le mine che di solito sono piazzate alla fine del ponte e proseguite diretti verso il forte nemico;

ormai non è più molto lontano.
Il territorio in cui vi trovate ora, è simile ad un enorme quadrato completamente circondato da spessi strati di filo spinato assolutamente impenetrbile. Intorno a voi troverete solo pezzi di muro dietro i quali potrete ripararvi. A questo punto l'unica cosa da fare è quella di uscire dal carrarmato e lottare "all'arma bianca" con le granate. Come!!!! direte voi; lottare contro i carroarmati e il nemico a piedi e solo con le granate???? Certo, infatti il forte nemico può essere distrutto solo con una granata ben piazzata al centro e a nulla serviranno i vostri tentativi di abbatterlo con il carrarmato. Ovviamente essendo a piedi sarete molto più vulnerabili, ma comunque potrete ripararvi per alcuni secondi dietro i muri. Attenzione come sempre alle mine, al filo spinato e ai crateri (profondi buchi formatisti con l'esplosione delle mine).
Prima di arrivare al forte nemico però, dovrete vedervela con un piccolo bunker rotante, situato poco distante dal vero bunker che sparando all'impazzata cercherà di colpirvi e di fermarvi definitivamente. Potrete eliminare anch'eso tirando una granata che lo fà saltare in mille pezzi. Ora non vi resta che raggiungere il forte e distruggere (carrarmati permettendo) il bunker di comando. Attenzione perché anch'esso sparerà degli enormi colpi a ritmi molto serrati.
Cercate di trovare una postazione di sicurezza e organizzatevi per cercare di riuscire a colpirlo prima che sia lui a farlo. In ogni caso per far si che la granata vada a segno dovrete per forza venire allo scoperto almeno per alcuni secondi. Non state troppo distanti poiché il raggio della granata è limitato e difficilmente riuscireste a colpirlo.
Se comunque riuscirete nell'impresa verrete mandati immediatamente a combattere in un altro territorio con nemici ancora più pericolosi.

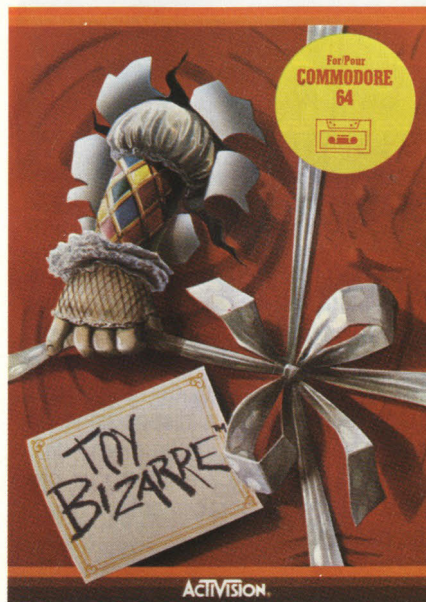
STRATEGIA La maggior parte delle volte, soprattutto nella prima fase di gioco, vi capiterà di essere uccisi dai soldati nemici poiché avrete non poche difficoltà a puntare il fucile nella direzione esatta.
Un trucchetto, però poco leale, è quelo di percorrere la strada stando tutto su un lato ad esempio quello sinistro; in questo modo potrete tenere l'arma puntata sempre verso destra a vantaggio perciò di una migliore precisione di tiro. Ricordate inoltre di aspettare qualche secondo prima di passare nei punti in cui avete appena lanciato una granata; rischiereste di saltare in aria anche voi. Per il resto sarete voi a scegliere la strategia migliore per raggiungere il forte. Oltrettutto non avete alcuni limiti di tempo e perciò potrete ragionare con tutta calma (si fa per dire), anche se i vostri nemici non rimarranno certo in attesa della vostra decisione.

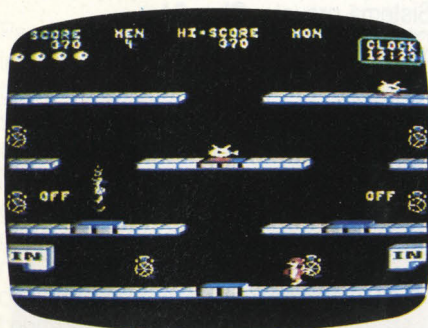
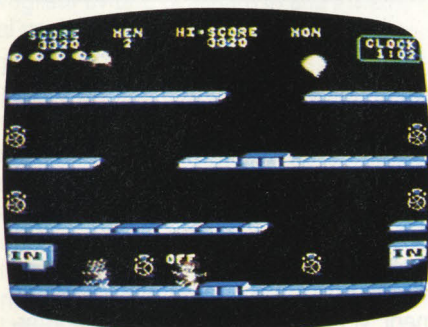
PUNTEGGIO Il punteggio è di una semplicità incredibile; infatti otterrete 100 punti per ogni soldato o carrarmato che distruggerete; 100 punti anche per il piccolo bunker rotante e 100 punti per la distruzione del forte nemico.

CONCLUSIONI Che dire di una cartuccia come questa? È praticamente perfetta e difficilmente riuscirete a trovare qualche difetto.
Il gioco in se è davvero originale forse l'unico nel suo genere; la grafica è curata nei dettagli e azzeccatissima, il sonoro poi è splendido, e se dovesse esistere una classifica per il sonoro questa cartuccia risulterebbe sicuramente tra i primi posti.
Forse l'unico difetto riguarda il fatto che anche ai livelli più semplici riuscire ad arrivare alla fine non è affatto facile (ma è forse un difetto?)
Siamo certi che questa cartuccia vi entusiasmerà come poche e ben presto diverrà una delle vostre preferite, una di quella da custodire gelosamente lontano da mani "indiscrete".
E allora!!!! Cosa aspettate a partire per il fronte????

Stefano Tucciareli
Patrizia Vanini

TOY BIZARRE

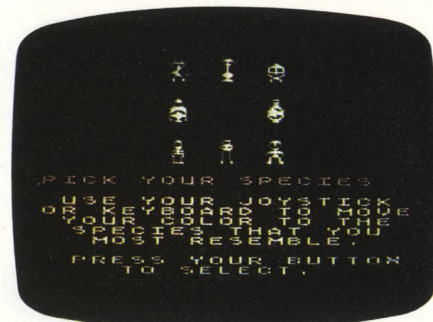
GIOCATTOLO BIZZARRO
Casa produttrice: **Activision**
Sistema provato: **Cbm 64**
Compatibilità:
Prezzo: **32.000**

Anche se il Natale è passato da poco, c'è chi si sta già preparando per quello dell'anno successivo. Stiamo parlando della fabbrica di giocattoli un po'...bizzarra dove è ambientato questo nuovo gioco dell'Activision; Toy Bizarre.

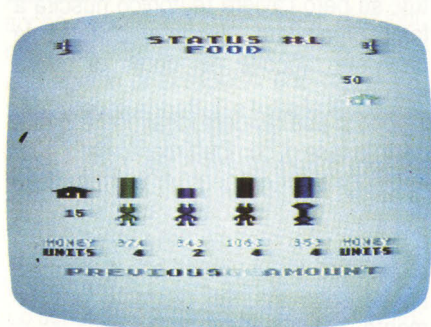
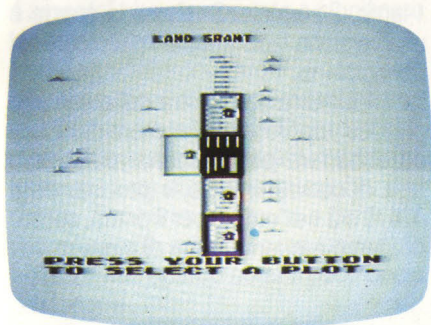
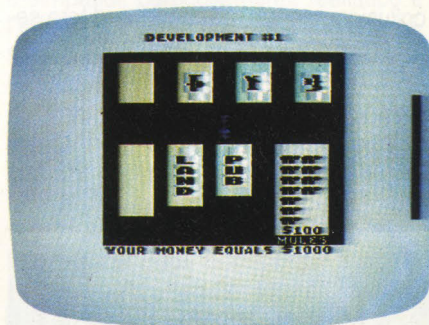
IL GIOCO Il gioco inizia alle 12 del lunedì: vi trovate con il guardiano all'interno di un deposito della fabbrica di giocattoli.
Di fronte a voi avete una serie di piani in corrispondenza dei quali ci sono delle valvole. Ogni piano ha anche delle speciali piattaforme a pistone che si alzano alternativamente.
Un bambolotto a molla fa di tutto per liberare una serie di giocattoli gonfiando dei palloncini. Il guardiano Merton dove impedire la liberazione dei giocattoli. Può fare in modo di chiudere le valvole che gonfiano i palloncini o farli esplodere oppure andarli a recuperare bloccandoli su una piattaforma elevata. Ogni manche ha una durata di un'ora ed entro quel termine dovrete aver completato il vostro compito.

SCHERMO & PUNTEGGIO Subito in alto a sinistra una fila di palloncini vi indica quanti ne dovete affrontare per ogni ora di gioco. Sopra i palloncini una serie di indicatori tiene conto del punteggio, quanti Melton avete a disposizione del punteggio più alto e in che giorno della settimana vi trovate. Per ultimo un orogoglio segna inesorabilmente i minuti che passano.

Il vostro omino appare in basso a sinistra e può anche saltare muovendosi da una piattaforma all'altra. Ogni piano ha due valvole e solo le quattro inferiori possono essere chiuse. Pare tra l'altro che se tutte e 4 le valvole sono chiuse allo scadere dell'ora vincete 4000 punti di bonus.
Se riuscite a fare scoppiare un palloncino prima che questo liberi un giocattolo guadagnate 100 punti. Saltate su una piattaforma a pistone e vedete che un'altra si alzerà immediatamente. Se in quel momento si trovasse un giocattolo lo immobilizzerete per alcuni secondi guadagnando 30 punti; se invece sulla piattaforma si trovasse Hilda i punti guadagnati sarebbero 500 e Hilda scomparirebbe per un po'. Iniziate ogni gioco con 4 vite e ne vincete una ogni 10000 punti. Ne perdete una invece quando vi trovate su una piattaforma a pistone e questa si alza oppure quando toccate Hilda o un giocattolo. Se però un giocattolo si trova immobilizzato su una piattaforma elevata toccandolo guadagnerete 100 punti.
Ogni tanto appare il viso del vostro Melton, toccandolo guadagnate una vita. Se invece quando appare, toccate la tazzina del caffè il gioco subisce un arresto momentaneo di cui potete approfittare per raccogliere tutti i giocattoli in giro senza pericolo. Se terminate il recupero prima dello scadere dell'ora tutti i minuti rimasti andranno a sommarsi al punteggio totale.
Esiste anche uno schermo, chiamato di controllo, dove non ci sono palloncini. In questo caso dovrete bloccare tutte le valvole prima che Hilda riesca ad aprirne una. Vi consigliamo di iniziare da quelle più in alto. Prima lo farete maggiore sarà il bonus ottenuto.
Infine ricordatevi che potete controllare Melton anche quando è in aria e quindi riuscire a fare delle evoluzioni spettacolari e salvataggi insperati.

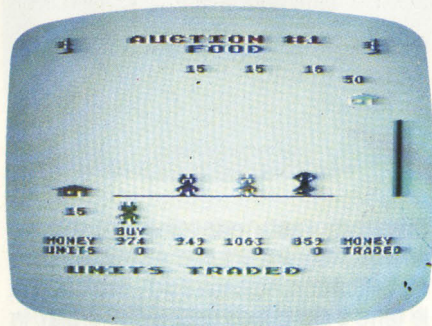
Alberto Rossetti

M.U.L.E.

Casa Produttrice: ***Electronic Arts***
Sistema Provato: ***Commodore 64***
Compatibilità: ***Atari xl***
Prezzo: ***L. 109.000***

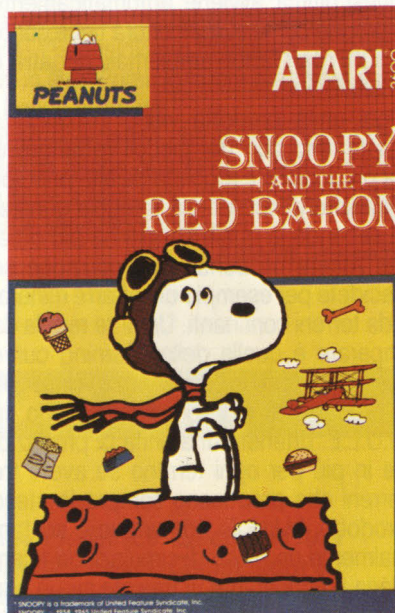
L'astronave madre vi ha appena scaricato sul Pianeta IRATA (non vi ricorda nulla questo nome?) e tornerà a prelevarvi tra sei mesi. Con voi avete solo una piccola somma per comprare il necessario nello spaccio locale. Il pianeta è desolato e pronto per essere sfruttato nelle sue ricchezze naturali. Vi aiuterà in questa impresa un particolare robot-"elemento multiuso da lavoro", utile per comunicare, cucinare, scavare, insomma un vero e proprio... mulo.

Ma il M.U.L.E. è anche carino e affabile, molto buffo nei suoi movimenti come quando appare accompagnato da una musica stupenda nello schermo di presentazione.
In questa missione siete assieme a tre compagni e proprio come dei pionieri del 2000 dovete sopravvivere a malattie e pioggie radioattive, pianificare gli investimenti per cibo ed energia, conquistare i territori, aumentare il numero delle colonie e garantire una riserva sufficente di cibo ed energia agli abitanti.

IL GIOCO Inizialmente ogni giocatore, usando il joystick, sceglie il colore preferito ed un personaggio che lo rappresenterà sul pianeta. Il gioco è per quattro persone. Se siete in un numero minore non preoccupatevi, gli amici mancanti li sostituirà il computer.
I personaggi hanno nomi strani come bonzoid, spheroid o gollumer, forme strane e simpatiche che ricordano figure già note e caratteristiche diverse. I flapper per esempio sono per i pricipianti visto che iniziano con una somma maggiore ed hanno più tempo per le decisioni.
A parte i bonus ogni giocatore parte con 1000$ in denaro e 300$ in energia e cibo (goods). Esistono tre diversi livelli in M.U.L.E. per principianti, standard e da torneo. Vedremo più avanti la differenza tra le tre varianti. Importante è naturalmente vincere il gioco arrivando con il maggior numero di punti quando tornerà l'astronave.
Ma ricordatevi che bisogna anche garantire la sopravvivenza alle vostre colonie e quindi cooperare con gli altri giocatori. Ogni mese si articola in quattro fasi. La prima fase del gioco consiste nella scelta del terreno dove fare gli investimenti. Quando il cursore rettangolare si trova

sul terreno desiderato premete il pulsante del joystick. Fondamentale è avere il dito più veloce dei vostri avversari-compagni per bruciarli sul tempo nella scelta dei terreni migliori. Infatti i terreni vicino al fiume sono i più fertili e adatti a produrre cibo. Nelle vicinanze delle montagne l'ideale è scavare per cercare i minerali. I terreni pianeggianti sono invece i migliori per produrre energia. Ricordatevi che il cibo determina la lunghezza del tempo che avete a disposizione nelle varie operazioni. L'energia invece regola la produzione. I minerali servono nel primo livello per guadagnare un pò di soldi nelle vendite mentre negli altri due livelli per costruire i M.U.L.E.
Scelto il terreno ed il tipo di sviluppo da fare bisogna dirigersi all'interno della città, prelevare un M.U.L.E. dal recinto e

dirigersi in una delle tre stanze apposite per convertire il simpatico robot multiuso alla produzione scelta. Un M.U.L.E. costa 100$ mentre il prezzo della conversione varia da 25$ per il cibo a 75$ per i minerali.
Quindi con il vostro fido M.U.L.E. al guinzaglio vi dirigete verso il terreno; lo installerete posizionando perfettamente il vostro personaggio sulla città e premendo il pulsante del joystick. Fate attenzione a realizzare con precisione questa operazione perché nel secondo e terzo livello una manovra azzardata ed imprecisa vi fará scappare il M.U.L.E. Se avete tempo comunque conviene non perdere di vista le montagne. In alcune grotte vivono infatti i Wampus. Ogni tanto si affacciano all'ingresso facendolo lampeggiare. Se riuscite a catturarlo vi pagherá per essere lasciato libero. Per riuscire ad entrare nella sua tana, dovete essere fuori dalla cittá e senza il M.U.L.E. Prima che la barra segna tempo scompaia tornate in cittá e recatevi nel pub per guadagnare un pò di soldi. Prima entrerete nel pub piú alta sará la somma vinta. Dopo che tutti i partecipanti hanno giocato il loro turno e prima della produzione possono accadere degli eventi naturali. Terremoti, piogge radioattive, epidemie di peste possono colpire tutto il pianeta oppure solo parte di esso ed aumentare o fare crollare la produzione. Quest'ultima avviene automaticamente e proprio come in agricoltura tiene conto di tutti i vari fattori ambientali, negativi o positivi.
Ogni unitá prodotta viene visualizzata sul terreno con dei piccoli rettangolini. La produzione é regolata da altri principi. Innanzitutto ricordatevi la regola generale secondo la quale chi più ha più ottiene. Avrete un bonus di produzione se decidete per esempio di estrarre minerali da terreni confinanti. Un'altra regola da imparare é quella della "learning curve theory". In pratica l'esperienza vi insegna a produrre di piú spendendo meno. In M.U.L.E. ottenete una unitá di produzione in piú per ogni terreno se avete tre terreni che producono sempre lo steso prodotto. M.U.L.E. comunque é sostanzialmente un gioco di simulazione finanziaria e nonostante vi troviate su un pianeta inesplorato alla base di ogni operazione ci sono le regole fondamentali del libero scambio. Esiste innanzitutto un magazzino. Il computer regola gli acquisti e le vendite di unitá di cibo, energia e minerali. Il magazzino inizia con 16 unitá ed é interesse di tutti garantirgli sempre un buon stoccaggio.
Per regolare lo scambio appare uno status con colonne per ogni giocatore e per ogni genere di prima necessitá. Prima vi apparirá la quantitá avuta in partenza, poi il numero di unitá usato, quindi la quantitá andata perduta ed infine la produzione realizzata. Questo dato viene poi raffrontato con la linea critica di sopravvivenza in base alla quale potete decidere se vendere o acquistare delle unitá di prima necessitá. Attenzione a non costruire dei monopoli. Non avrete rivali in quella produzione ma sarete costretti a pagare fior di quattrini per acquistare il materiale mancante. I prezzi infatti vengono determinati dalla universale regola che é il cuore dell'economia occidentale e cioé quella della domanda e dell'offerta. Il prezzo dei prodotti varia da un massimo di 265$ ad un minimo di 10$. Naturalmente se per esempio il deposito é senza cibo e voi siete gli unici ad averne prodotta una discreta quantitá riuscirete a realizzare un ottimo guadagno.
L'asta é in pratica la quarta fase del gioco. Se volete vendere delle unitá dovete spostare il vostro simbolo in alto. Per acquistare bisogna invece spostarsi in basso. Solitamente se avete un surplus di produzione vi posizionerete automaticamente tra i venditori. L'asta inizia con ai due lati opposti dello schermo due linee che determinano la cifra massima (in alto) e la cifra minima (in basso) per l'acquisto o la vendita. Con il joystick muovete il vostro personaggio spingendo una linea verso l'altra. La vendita (oppure l'acquisto se siete in basso) avverá alla cifra indicata quando le due linee si sovrappongono. Nascerá quindi una specie di gara tipo "bandiera" dove i due o piú giocatori tenteranno di incontrarsi al prezzo, o meglio altezza, piú conveniente. Se nessuno tra gli acquirenti si muoverá sarete costretti a vendere al prezzo piú basso al magazzino.

Effettuata l'asta per minerali, cibo ed energia, termina il turno e vi apparirá la classifica con indicati i soldi, il valore delle terre e dei goods (cibo ed energia). In fondo un dato che interesserá tutti e quattro i giocatori per poter pianificare i prossimi investimenti e cioé il numero totale di colonie presenti sul pianeta.
Come detto sono tre i livelli di gioco.
Nel livello per principianti é tutto piú facile ed é importante per provare ed imparare i trucchi e i meccanismi del gioco. Nel livello standard il gioco dura il doppio ed alla fine dovete avere una somma totale di 60000$ altrimenti verrete rispediti a casa a lavorare in una fabbrica di M.U.L.E. Potete anche vendere i terreni en-

trando nell'ufficio apposito. Il prezzo del M.U.L.E. varia di turno in turno. Nel terzo livello ci sono due novitá che modificano sostanzialmente il gioco. La prima riguarda la presenza di un nuovo prodotto. La crystite si trova sottoterra e ci sono solo tre terreni che hanno la possibilitá di produrne 3 unitá. Ci sono due modi per scoprirla. Potete provare ad installare un M.U.L.E. sperando di avere scelto il terreno giusto (evitate il fiume perché sicuramente non la troverete) oppure entrare nell'ufficio delle analisi e poi recarvi sul terreno da studiare. Premendo il pulsante del joystick avrete un rapporto sulle unità contenute. La seconda novità è l'introduzione della fase della collusione che appare quando durante l'asta dei prodotti o dei terreni due o più giocatori premono contemporaneamente il pulsante del joystick. A questo punto lo schermo diventa rosa e potrete così fare una trattativa personale. Nel caso della collusione per un terreno il venditore seleziona il compratore che fa una sua offerta per tentare di acquistare il terreno.

CONCLUSIONI Ci siamo dilungati molto e siamo sicuri di non essere riusciti a svelarvi tutti i segreti di questo splendido gioco. Nonostante sia ambientato su un pianeta immaginario può essere molto utile per imparare qualche trucco se si vuole tentare l'avvrentura finanziaria nella realtà. Se il 1984 è stato l'anno boom degli adventure siamo certi che nel 1985 i giochi di simulazione avranno un successo ancora maggiore.
M.U.L.E. in questo genere è uno dei giochi fondamentali che ha già ottenuto numerosi premi e non finirà di coinvolgervi ed appassionarvi.

Alberto Rossetti

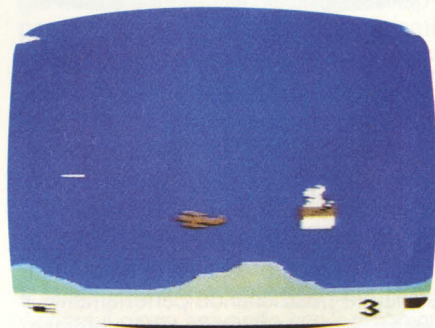
SNOPPY AND THE RED BARON

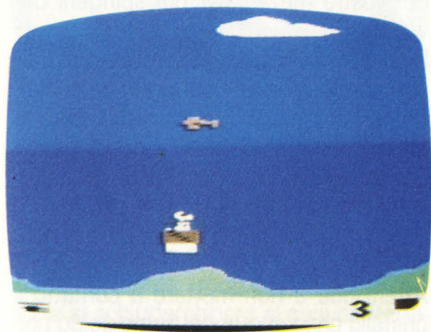
SNOOPY E IL BARONE ROSSO
Casa produttrice: **Atari**
Sistema provato **Atari Vcs**
Compatibilità:
Prezzo: **L. 59.000**

Chi di voi non ha mai letto, almeno una volta, in vita sua le vignette di "Peanuts" del bravo Charles M. Schulz? E chi non ricorda i vari Charlie Brown, Linus, Lucy & Company?
Ebbe l'Atari è riuscita ad accaparrarsi la relativa licenza e ci propone, in versione video, le avventure del "cane pilota" più famoso del mondo insieme al suo fido Sopwith Camel.

IL GIOCO Ci troviamo, almeno secondo Snoopy, nel cielo della Francia in occasione della 1° Guerra Mondiale, nei panni di un intrepido aviatore che deve recuperare le "provviste" destinate agli alleati, abilmente trafugate dal celebre asso tedesco dell'aria detto Barone Rosso. Per fare ciò bisogna abbattere tutti i triplani che ci capiteranno a tiro e stare attenti a quando il "ladro di merende" ne lascerà cadere qualcuna per poter così riavere il maltolto.
Sia i "Baroni Rossi" che il nostro aereo/canile, devono essere centrati otto volte nella stessa missione per essere abbattuti; se però l'aviere teutonico riuscirà a farci precipitare, perderemo tutte le provviste raccolte nel corso di quella missione.
Il gioco si può dividere idealmente in due parti: la fase di combattimento nella quale bisogna distruggere un numero fisso di triplani dipende dalla variante scelta, e la fase di conteggio delle ghiottonerie recuperate e dei velivoli che per causa nostra sono atterrati piuttosto bruscamente...

OBIETTIVO Lo scopo, fin troppo palese, del gioco è quello di fare punti "colpendo senza essere colpiti" (filosofia comune a molti games) e, raccogliendo prima che tocchino a terra, le varie leccornie lasciate cadere dal nostro avversario che sono: sacchetti di popcorn, tranci di pizza, boccali di birra, coni gelati, lecca lecca, hamburger, ciotole di cibo per cani e prelibati (per Snoopy) ossicini.

COMANDI Il joystick sinistro serve per dirigere il canile con l'immancabile Snoopu appollaiato, ovviamente, sul tetto della sua cuccia volante, mentre il bottone rosso aziona la mitragliatrice di bordo del nostro "Sopwith Camel".

VARIANTI Ce ne sono quattro in tutto selezionabili con la leva Game Select: 1-lento, 2-normale, 3-veloce; la quarta è una versione facilitata per i più piccoli ed i principianti.
La cifra indicata a destra della variante di gioco, rappresenta il numero di triplani da abbattere per ciascuna missione o fase di combattimento, e precisamente 4, 4, 5 e 3 nell'ordine per il primo, secondo, terzo e quarto livello di gioco.

Esiste, inoltre, la possibilità di giocare una partita di allenamento senza segnare punti e senza farsi abbattere, prima di premere la leva del Game Reset, potendo così rendersi conto delle differenze tra un livello e l'altro, per scegliere più comodamente la variante preferita prima di "lanciarsi" nel vivo dell'azione.

SCHERMI Sono sostanzialmente due, anche se in realtà quello degli abbuoni non è un vero e proprio schermo, bensì una specie di prospetto che ci mostra tutti i velivoli abbattuti e tutte le leccornie raccolte durante la partita.
Lo schermo del combattimento mostra in alto al centro il punteggio, in basso a destra i canili rimasti a disposizione ed in basso a sinistra gli aerei che avete abbattutto in quella ripresa.
Lo schermo dei bonus differisce per l'immagine centrale e per gli aerei fatti precipitare che spariscono dall'indicatore generale delle nostre vittime.

A proposito di quest'ultimo, sappiate che può contenere 50 Baroni Rossi, abbattuti i quali vi sarà dato un "Barone d'argento" che sta appunto a significare le vostre 50 vittorie.
Inoltre ogni 5 Baroni d'argento riceverete il "Barone d'oro" che rappresenta il non indifferente traguardo di 250 combattimenti vittoriosi e di un'ora e mezza (se tutto va bene) di gioco ininterrotto: una coppia di schermi (missione e punti abbuono), infatti, richiede circa un minuto e mezzo con quattro aerei e poco di più con cinque...

PUNTEGGIO Lo stesso obiettivo incrementa il punteggio due volte: prima quando siete in volo, poi nello schermo dei bonus come da schema seguente:

PUNTEGGIO IN VOLO Ogni volta che centrate il Barone Rosso . . . . . .10 punti
Ogni leccornia recuperata . . . .40 punti

PUNTI D'ABBUONO Per ogni Barone Rosso abbattutto . . . . .100 punti
Per ciascuna leccornia recuperata . .50 punti
Esiste inoltre un'altra possibilità di fare punti:
può capitare che il nostro avversario lasci cadere un teschio con tibie incrociate invece del solito bocconcino; mentre se lo raccogliamo andranno perdute tutte le ghiottonerie recuperata sino a quel momento in quella ripresa, se riusciamo a centrarlo con una raffica guadagnamo altri 40 punti come se, cioè, avessimo recuperato una "provvista" qualunque.
Si inizia il gioco con cinque canili (uno in volo più altri quattro a disposizione), e se ne guadagna uno supplementare tutte le volte che si recuperano tutte le ghiottonerie che sono in tutto 24, cioè 3 per ogni tipo.

STRATEGIA Il concetto è piuttosto semplice: bisogna portarsi in coda al nemico per sparargli con meno tribolazioni possibili: per eseguire la manovra senza rischiare troppo, dovete andare incontro al Barone, naturalmente non alla stessa quota, e non appena questi vi sorpassa, mettervi alle sue calcagna e ripetere tutte le sue virate per non mollarlo più.
Se disgraziatamente foste colpiti, vi conviene dare un'occhiata allo stato di salute della vostra "Cuccia volante", controllando il numero di fori sulla fiancata del tetto; cercate di non averne più di sette per ogni ripresa se non volete assistere ad una evoluzione aerea del Barone felice di avervi fatto fuori (molto divertente!).
Un suggerimento piuttosto utile è quello di volare sempre a bassa quota per due ragioni: primo perché Snoopy non può avventurarsi nelle nuvole come il suo avversario (e quindi rischiamo solo una raffica improvvisa alle spalle quando questi ne uscirà), e secondo perché il Barone Rosso lascia cadere le provviste solamente quando si trova in cima allo schermo; se vi troverete più in basso avrete tutto (o quasi) il tempo per distinguere il teschio dalle "ghiottoneri" (così le chiama il libretto di istruzioni!).
Altri consigli in particolare non ve ne sono anche perché il gioco è veramente molto facile tranne, forse, il terzo livello che, del resto, è solo un po' più veloce degli altri. Infatti vi capiterà molto spesso (per non dire sempre) di dover concludere la partita per stanchezza piuttosto che per esaurimento delle vite a disposizione.
Forse perché consci di ciò, all'Atari hanno pensato di rimediare con un segnapunti a sette cifre (quella a sinistra è un punto esclamativo che cambia colore ad ogni milione), per farvi dannare quel tanto che basta a rendere il gioco interessante, perlomeno se volete raggiungere un "alto" punteggio...
Se siete tra questi, sappiate prima di cominciare che per fare 10.000 punti sono necessari circa 16 minuti e mezzo; con un rapido calcolo si trova che il primo milione richiede qualcosa come 27 ore e mezza di gioco! Se qualcuno di voi riuscisse nell'impresa, più che una foto dello schermo ci piacerebbe avere quella dell'eroe subito dopo aver raggiunto cotanto score: la proporremo come locandina per il prossimo film di Extraterrestri!

CONCLUSIONI Questa cartuccia detiene senz'altro il record per la varietà di suoni: tra musichette, scoppi, spari e motivetti vari se ne contano ben 20 (e forse anche di più) e tutti molto originali e simpatici; particolarmente realistico è l'effetto dell'aereo in fiamme che precipita quando riuscirete ad abbattere il "Von Richthofen".
Nel complesso ne risulta un gioco veramente "bello" nel vero senso del termine che non mancherà di entusiasmarvi e di farvi sentire ai comandi di un aeroplano vero a tal punto che né telefono, né citofono e né richiami di sorta riusciranno a distrarvi dalla vostra missione "Baronicida" di questo riuscitissimo videogame col quale l'Atari ha sicuramente fatto centro.

Alessandro Diano

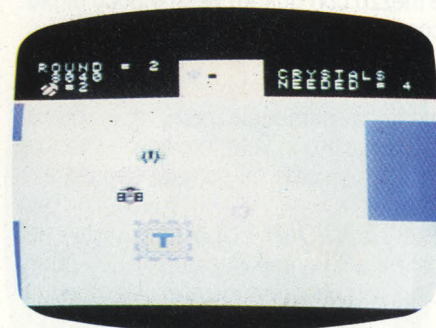
DESTRUCTOR

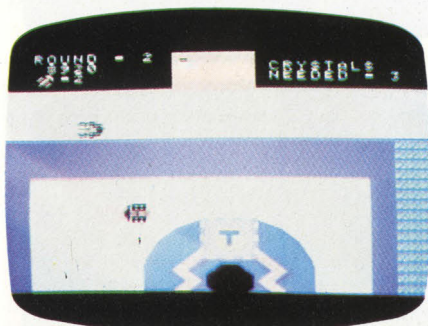
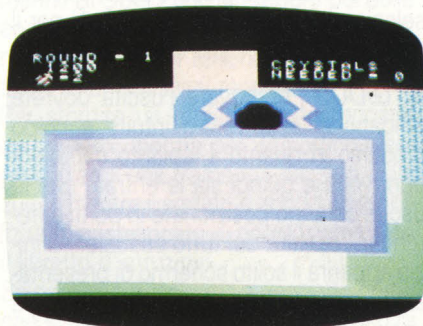
DISTRUTTORE
Casa Produttrice: ***CBS***
Sistema Provato: ***Colecovision***
Compatibilità:
Prezzo: ***L. 62.000***

Ad essere sinceri, prima di provare questa cartuccia pensavamo che Destructor per modulo Turbo fosse un gioco tipo Bump'n Jump nel quale voi con la vostra macchina dovevate distruggere più auto che potevate e allo stesso tempo evitare di essere colpiti.
Poi però ci siamo accorti che il gioco era completamente diverso.

OBIETTIVO In questa avventura, la vostra astronave è atterrata su un pianeta alieno con lo scopo di raccogliere alcuni cristalli, vitali per la sopravvivenza della Terra. Per catturare questi preziosi cristalli disponete di uno strano veicolo a 4 ruote chiamato Ram Car (macchina ariete) che, una volta uscito dall'astronave, potrà essere guidato nella ricerca dei cristalli.
Attenzione però perché il pianeta è popolato da strani insetti capeggiati da DESTRUCTOR, un potentissimo insetto molto geloso delle sue pietre luccicanti.

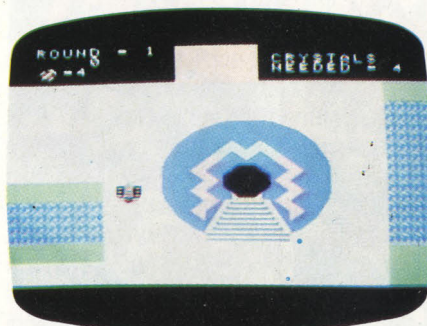
COMANDI Per utilizzare questa cartuccia dovete disporre del modulo Turbo che andrà collegato nella presa numero uno della vostra Consolle. Il comando a mano numero 2 invece dovrà essere inserito nell'alloggiamento del modulo e verrà utilizzato in due modi diversi.
Il joystick di questo comando infatti vi permetterà di muovere la Ram Car in avanti o in retromarcia a seconda che spingiate la leva in avanti o indietro. La tastiera invece, dopo aver selezionato uno dei 4 livelli di difficoltà, vi servirà esclusivamente per difendervi dagli insetti e da DESTRUCTOR, ma di questo parleremo poi.
Con il volante inoltre potrete guidare la vostra Ram Car per le strade del pianeta proprio come se fosse una normale automobile anche se molto più resistente.
Col pedale infine dell'accelleratore potrete aumentare o diminuire la velocità del vostro mezzo.
E parliamo brevemente dei vari livelli di difficoltà. La differenza sostanziale tra un livello ed un altro riguarda innanzitutto il numero di veicoli che avrete a disposizione: 5 nel primo livello e 4 negli altri e il numero di cristalli da raccogliere che, naturalmente aumenta. Ai livelli più alti di gioco vi capiterà anche di dover lavorare in piena notte con le strade quasi completamente buie.

IL GIOCO Appena inizierete a giocare, avrete sul vostro schermo la seguente immagine: al centro la vostra astronave azzurra e sulla rampa di uscita la Ram Car pronta al recupero dei cristalli.
In alto ci sono una serie di indicazioni quali il numero di veicoli a disposizione, l'indicazione riguardante la fase di gioco (girone) e il numero di cristalli da raccogliere. Sempre in alto ma al centro, un Radar vi darà una visione generale del campo di gioco per avere sempre sott'occhio l'immagine fissa della vostra astronave e l'immagine della vostra auto in movimento rappresentata da un quadratino. Ogni tanto inoltre nel Radar apparirà l'immagine di un rettangolo nero a rappresentare la posizione del nemico Destructor.
Al centro dell'astronave c'è un deposito nel quale dovrete mettere uno ad uno i cristalli.
Tutto intorno a voi invece avrete l'immagine alquanto insolita di un paesaggio formato da strette strade fiancheggiate da particolari barriere.
Stranamente sono assolutamente innocue con la vostra auto potrete tranquillamente andarci addosso senza rischio.
L'unico vero pericolo, oltre agli insetti, è rappresentato dal fiume acido dentro il quale non dovete assolutamente finire se non volete perdere la fida Ram Car.
Anche l'astronave è assollutamente insensibile ai colpi della vostra auto per cui se per errore doveste finirvi contro non avrete di che preoccuparvi. A questo punto non resta che partire alla ricerca dei cristalli disseminati lungo le strade del pianeta.
Noterete subito che i cristalli non sono immobili ma si spostano da una parte all'altra.
Per riuscire a catturarli dovete andarci addosso, a mò di Kamikaze, in modo che rimangano attaccati alla parte anteriore del vostro mezzo per poi spingerli davanti a voi.
Ricordatevi che non possono essere trainati perciò, se avete catturato un cristallo, non innestate la retromarcia perché altrimenti si staccherà. Ora dirigetevi con il cristallo verso la rampa dell'astrovave per metterlo nel suo deposito, dopodichè sarete pronti per ripartire di nuovo alla caccia.
Attenzione a non mettere a contatto il cristallo con l'acqua del fiume acido poiché la reazione chimica ne provocherà lo scioglimento istantaneo.
Se durante il vostro lavoro doveste essere assaliti da un insetto e non possedete un diamante, fuggite. Se invece ne state trasportando uno avete due possibilità per difendervi: andare addosso all'insetto colpendolo con il cristallo che avete appena catturato (nel qual caso però perderete il vostro cristallo), oppure lanciargli addosso il cristallo premendo uno qualunque dei 12 pulsanti del comando a mano.

DESTRUCTOR Molto più pericoloso è invece Destructor. Potrete vederlo sul Radar e anche sentirlo emettere un segnale particolare. Anch'esso si muove per le strade del pianeta e ogni tanto si ferma per mangiare qualche cristallo.
Destructor è immortale per cui dovrete approntare solo dei sistemi di difesa che vi possano proteggere per alcuni secon-

di. Innanzitutto potete formare delle barriere usando i cristalli stessi in modo che lo tengano occupato il più a lungo possibile, oppure (e ci sembra la soluzione migliore) potete spargli contro un cristallo sempre usando un qualunque pulsante del comando a mano. In questo

modo Destructor rimarrà paralizzato per alcuni secondi e avrete il tempo per fuggire o catturare un altro cristallo e depositarlo nell'astronave. Durante la vostra ricerca, vi capiterà di trovare delle strane uova gialle; non toccatele assolutamente perché contengono un Baby Destructor e si schiuderebbero al solo contatto. Se dovete proprio passargli vicino, per sicurezza DISTRUGGETELE con un cristallo.
Apparentemente i vostri mezzi di difesa non sembrano essere molti, ma per fortuna avete un particolare apparecchio chiamato Teleporter a distanza una piccola piattaforma quadrata con al centro una T.
Saliteci sopra immediatamente e sarete subito trasportati vicino alla vostra astronave. Ovviamente è anche possibile compiere l'operazione contraria.
Questo apparecchio però, oltre che per la fuga potrà esservi di grande comodità quando avrete catturato un cristallo: salendoci sopra, infatti sarete immediatamente trasportati vicino all'astronave e potrete così facilmente disfarvi del vostro carico.
Quando avrete depositato l'ultimo cristallo tornerete alla velocità della luce sulla Terra, per poi ritornare sul pianeta alieno a ricominciare una nuova avventura.
Questa volta però troverete un paesaggio un pò diverso: le strade, gli incroci, i muri e i fiumi saranno posizionati in maniera diversa e con un altra colorazione. Anche i Teleporter si troveranno in punti diversi e inoltre, dovrete lottare con un numero ancora maggiore di insetti. Oltretutto vi capiterà di dover lavorare in piena notte con una visibilità quasi minima: riuscirete a vedere il fiume acido, i cristalli, e Destructor ma non vedrete i muri e gli argini del fiume e nemmeno gli insetti.
Fortunatamente, tutte le volte che colpirete un cristallo, un muro o la stessa vostra astronave verrà emesso un fascio di luce che per un attimo renderà chiara la vostra posizione.

Ricordatevi comunque che il vostro compito rimane sempre quello di catturare i cristalli e depositarli nell'astronave.

SCHERMI Lo schermo di gioco è praticamente unico a scorrimento orizzontale e verticale anche se è davvero molto vario e cambierà da girone a girone. La grafica in generale è piuttosto buona e sia l'astronave che il vostro mezzo sono disegnati in modo chiaro e preciso senza tanti inutili "fronzoli". Molto ben curate sono invece le immagini dei vari insetti e in particolare quella di Destructor (sembra una cimice gigante) così come quella dei cristalli rosa che al vostro contatto assumeranno una forma e una colorazione davvero indovinata.
Sicuramente vi lascerà di stucco l'effetto grafico, accompagnato anche da uno splendido suono spaziale, che vedrete tutte le volte che avrete depositato l'ultimo cristallo nell'astronave.

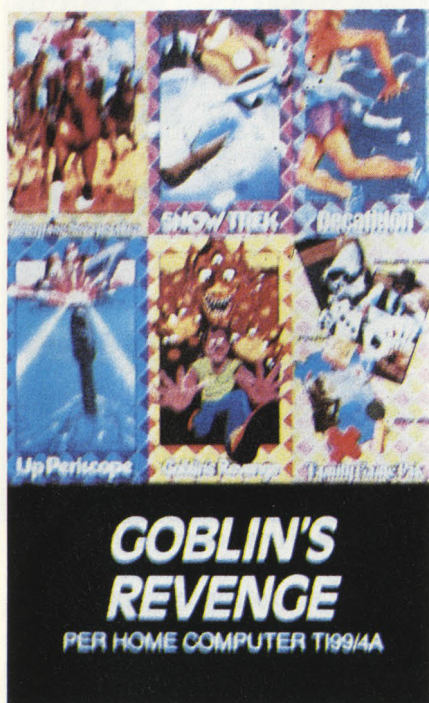
PUNTEGGIO Il sistema punteggio pur essendo molto vario, non presenta enormi difficoltà. Innanzitutto otterrrete 20 punti per ogni cristallo colpito e 1000 per un uovo di Destructor. 1000 punti anche quando colpirete Destructor stesso; inoltre ogni cristallo raccolto vi darà 100 punti in crescendo cioè 100 punti per il primo cristallo, 200 per il secondo ecc. Infine ricordatevi che ogni punteggio indicato qui sopra dovrà essere moltiplicato per il numero di girone nel quale state giocando.
È non è finita!! Alla fine di ogni turno otterrete sempre 1000 punti moltiplicati per il numero di cristalli che avete depositato.
Ci sembra davvero un bel bottino!!!

STRATEGIA In questo gioco la strategia ha una duplice funzione: innanzitutto vi servirà per trovare con minore difficoltà i cristalli e in secondo luogo per difendervi dai nemici.
Nel primo caso, ricordatevi che ogni settore dispone di un numero fisso di pietre preziose finite le quali dovrete, senza perdere tempo, dirigervi in un altro settore. Ideale sarebbe disegnare una mappa del pianeta evidenziando quanti cristalli si trovano in ogni settore.
Per quanto riguarda la difesa dagli insetti dipende tutto da voi scegliere una delle diverse possibilità che avete ma attenzione! decidete in fretta altrimenti sarà la vostra fine. Molto utile ai fini del gioco è il trucco di speronare i cristalli in movimento con quello che avete appena catturato:così facendo sarà più facile trovarli dopo.

CONCLUSIONI A dire la verità non ci saremmo mai aspettati che il modulo turbo potesse risultare così funzionale anche in un gioco di questo tipo.
Il volante è di una precisione incredibile, quasi migliore che nella cartuccia turbo ma forse è solo una impressione. Comunque ci fa piacere notare che alla Coleco abbiano pensato di sfruttare questo modulo non solo per gare automobilistiche e senz'altro questo non farà che confermare la validità di questa espansione.
Il gioco è piuttosto originale e dopo un pò diventa fisicamente faticoso riuscire a resistere davanti al volante nella ricerca frenetica dei cristalli. Un accenno infine al sonoro, che come nella migliore tradizione Coleco è ottimo.
Non giocate per troppo tempo con questa cartuccia perché altrimenti potreste avere l'impressione, in un momento di raptus, di sentire gli insetti gridar "RAAAAAID!!!"

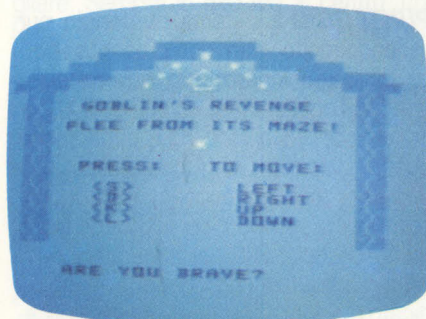
Stefano Tucciarelli
Patrizia Vanini

GOBLIN'S REVENGE

LA VENDETTA DELLO SPETTRO

Casa Produttrice: ***Cosmi***
Sistema Provato: ***TI 99/4A***
Compatibilità:
Prezzo: ***L. 25.000***

Anche se il TI 99/4A è ormai fuori produzione molti sono (e non a torto) i possessori affezionati aggiungiamo – di questo computer e pertanto visto le diverse richieste che ci arrivano in redazione, pensiamo di farvi cosa gradita recensendo qualche programma "Texano".
Quello di questo mese è Goblin's Revenge, un classico gioco di labirinto nel quale dovrete evitare il folletto e raggiungere al più presto l'uscita.

I COMANDI Innanzitutto ci sono 2 livelli di difficoltà che si differenziano principalmente per il fatto che nel livello 2 (il più difficile) avrete un certo tempo entro il quale dovete riuscire a fuggire, mentre nel livello I (normale) potrete fare tutto questo con calma, senza essere pressati da problemi di tempo.
Sia che giochiate al primo o al secondo livello, la velocità di movimento dei personaggi non cambierà mai.
Per muovervi nel labirinto, dovrete premere i seguenti tasti:
S per muovervi a sinistra, D per muovervi a destra, K in basso e L in alto.
Prima di iniziare a giocare però, dovrete selezionare il livello di difficoltà: N per il livello normale e Y per quello difficile.

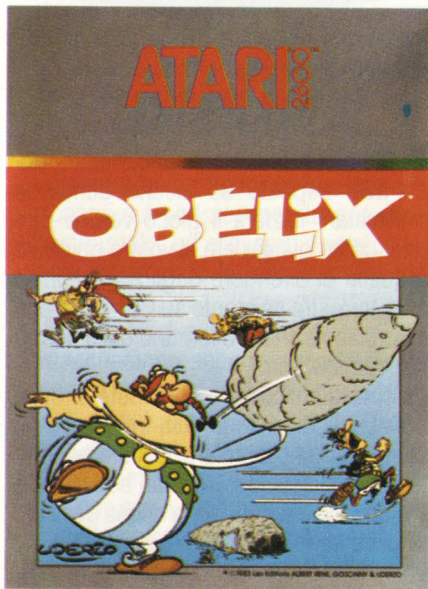
IL GIOCO Per trovare l'uscita dovrete affidarvi solo al vostro intuito e colpo d'occhio in quanto il labirinto cambierà ogni volta e quindi sia le entrate che le uscite saranno posizionate in punti differenti in maniera del tutto casuale. All'inizio apparirà il solito schermo di presentazione colorato in rosso e supportato da una graziosa musichetta; improvvisamente apparirà la frase "flee from its maze" (fuggi dal suo labirinto) e più in basso vedrete le istruzioni per il movimento. Inoltre con la frase "Are you brave?" (siete coraggiosi?) egli vi inviterà a scegliere tra le due opzioni di gioco.
A questo punto inizierà il gioco vero e proprio e apparirà l'indicazione "cominciate nelle camere a nord della tana, vedrete solo un terzo del percorso alla volta; possa la fortuna essere con voi". Eh si! perché pur essendoci uno schermo unico, questro è diviso in tre parti e quando inizierete a giocare vedrete solo la prima parte; superata questa prima parte passerete alla seconda per giungere infine alla terza dove troverete l'uscita finale.
Il vostro omino si troverà nella zona alta della prima parte del labirinto vicino all'entrata. Lo schermo nel quale vi trovate è di color azzurro un segnale sonoro, sullo stile di Escape from the Mind Master, vi permetterà di capire la posizione del

nemico rispetto al labirinto. Più torte sarà il segnale, più vicino a voi il nemico. Ricordatevi inoltre che il nemico ha il potere di sparire e ricomparire a proprio piacere per cui spesso vi capiterà di trovarvelo davanti e dovrete improvvisare delle incredibili fughe.
Il vostro omino è veramente prezioso se considerate che ne avete uno solo dopo

di che la partita avrà termine. Nella versione Y (più difficile), questa fase si presenta allo stesso modo salvo il fatto che per trovare l'uscita avrete un tempo limite alla fine del quale finirà lo partita e leggerete la scritta "you lose, no time left" (perdi, nessun tempo rimasto). Una volta raggiunta questa prima uscita (situata, come vi dicevamo prima, nella terza parte del labirinto) apparirà poi la scritta "ora dovete passare attraverso le camere a sud, il folletto sta percorrendo una strada segreta così egli potrà continuare a cacciarti". Adesso vedrete di nuovo la prima parte del labirinto questa volta color rosa e dovrete raggiungere sempre la solita uscita situata nella terza parte. Nel caso veniate catturati ci sarà la scritta "the goblin got you" "il folletto ti ha preso"; e di seguito l'indicazione se volete ritentare ancora.
Se invece per vostra fortuna arriverete sani e salvi all'uscita verrete congratulati dalla frase "hai vinto" e con un allegra canzoncina il gioco avrà termine.

STRATEGIA Vista l'impossibilità di memorizzare il labirinto e le varie uscite non vi resta che cercare di imparare prima di tutto a evitare il folletto e poi a limitare al minimo il numero dei tentativi per trovare l'uscita. All'inizio infatti dopo aver percorso un lungo tratto vi troverete il più delle volte in una strada senza uscita e sarete costretti a ritornare indietro con conseguente perdita di tempo. Oltre a questo però è importantissimo ricordarsi di non restare mai fermi poiché in questo caso il folletto inizierà a muoversi molto più velocemente e quindi sarete molto più facilmente sue prede.

Claudio Tarenzi Stefano Tucciarelli

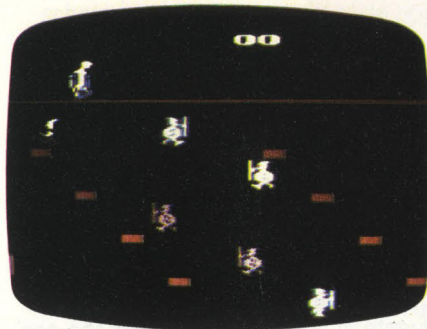
OBELIX

OBELIX
Casa produttrice: ***Atari***
Sistema prvoato: ***Atari VCS***
Compatibilità:
Prezzo: ***L. 59.000***

Come vi aveva ampiamente anticipato il "group product manager" dell'Atari pam Rhodes nel numero 12 di VG, ecco il seguito delle avventure dei due terribili galli Obelix e Asterix che aveva avuto inizio ("videogiosticamente" parlando), con la cartuccia intitolata a quest'ultimo, uscita appunto nel Febbraio '84. Questo nuovo "Obelix" ne ricalca fedelmente il filone anche se, ovviamente, il gioco è diverso dal precedente, ed appare inoltre migliorato anche dal punto di vista grafico in quanto sia il piccoletto Asterix che il simpatico grassone Obelix sono rappresentati per intero e non con la sola testa.

IL GIOCO L'azione si svolge in un villaggio gallico formato da cinque sentieri orizzontali transitabili dal solo Asterix, più uno (il primo in alto), dove continua ad andare avanti e indietro "l'umile trasportatore di menhir Obelix". I cinque sentieri che maggiormente ci interessano sono collegati tra di loro da alcune passerelle attraverso le quali si può cambiare corsia, operazione che non è permessa in nessun altro posto se non appunto attraverso una delle otto passerelle rosse di ogni schermo.
In ciascun sentiero si muove un soldato romano che può andare a cinque diverse velocità: la differenza è esclusivamente di ordine "remunerativo" e cioé un soldato vale più punti quanto più è veloce. Il compito dei nostri due amici è quello di colpire i malcapitati soldati di Cesare in due riprese: prima stordendoli con Asterix, poi tramortendoli con i pesantissimi menhir di Obelix che sarebbero poi delle enormi pietre di forma allungata che venivano infisse nel terreno per la costruzione di antichissimi monumenti.
Per stordire un romano basta toccarlo con Asterix, mentre per tramortirlo bisogna rifilargli una tremenda sassata sulla zucca mentre il sodato è ancora immobilizzato, o "sbiancato di paura" come dice il libretto d'istruzioni.
Se però non riusciremo a centrarlo prima che si riprenda, egli avvamperà rosso di rabbia e diventerà invulnerabile agli stordimenti di Asterix, e potremo avere la meglio su di lui solamente dopo aver ingurgitato la pastiglia di pozione magica che il druido del villaggio Panoramix lascerà cadere dall'alto durante le sue fugaci apparizioni al posto di Obelix.

OBIETTIVO Dal momento che si perde una vita solamente se si entra in contatto con un soldato furioso oppure con una delle maxipietre lanciate dal grosso protagonista della cartuccia, lo scopo del gioco sarà quello di tramortire tutti i romani che abbiamo stordito, o con i menhir o toccandoli con Asterix, durante l'effetto della pozione.
Se dopo aver "sbiancato" un soldato vi accorgete di non fare a tempo a raggiungerlo con il masso di Obelix e non vedete Panoramix nei paraggi, è chiaro che sarà senz'altro salutare dirigersi verso la passerella più vicina, pregando Giove che egli (il romano) non riesca a raggiungervi...

COMANDI Anche se può sembrare strano in una cartuccia che si intitola "Obelix", in questo gioco controllate (naturalmente col joystick) i movimenti del piccolo gallo (inteso come abitante della Gallia) Asterix. I movimenti possibili nei sentieri sono di tipo esclusivamente orizzontale, mentre l'"alto-basso" è permesso solo in prossimità delle passerelle. Il pulsante rosso serve per far sganciare i menhir ad Obelix e, a gioco fermo, ad iniziare una nuova partita.

VARIANTI Il gioco è formato da quattro riprese in ordine crescente di difficoltà; quando ne termina una tutti i soldati scompaiono per un attimo dallo schermo e ricompaiono subito dopo all'inizio della successiva nella quale aumenterà anche

la velocità dei romani.
La quarta è una specie di ripresa infinita nel senso che non finirà mai anche se la velocità media dei cinque soldati continuerà inesorabilmente a salire; la leva Game Select selezionerà la ripresa alla quale volete iniziare cioé la prima, la seconda, la terza o la quarta.

PUNTEGGIO Come già accennato, un soldato va colpito due volte; prima per stordirlo e poi per tramortirlo. Ovviamente la fase utile ai fini del punteggio è la seconda mentre la prima è indispensdabile per l'attribuzione dello stesso in quanto esso sarà direttamente proporzionale alla velocità del romano al momento del contatto.
I componenti delle truppe imperiali che incontreremo saranno di due tipi: il legionario grassone ed il centurione piccoletto. Quest'ultimo vale il doppio dei legionari proprio per le dimensioni ridotte che richiedono una maggiore precisione durante il lancio del pietrone del nostro "socio".
Poiché le velocità possibili degli avversari sono cinque, altrettante saranno le possibilità di punteggio per ciascun nemico: per aver tramortito un legionario riceviamo 10, 50, 100, 500 o 1000 punti; per un centurione 20, 100, 200, 1000 o 2000 punti.
I romani rossi tramortiti da Asterix sotto l'effetto della pozione magica fruttano il punteggio nominale più altri 200 punti indipendenti dalla velocità del legionario (o del centurione).
Un particolare curioso è che, quando si schiaccia un romano, esgli si trasforma momentaneamente in una letterea che sta a rappresentare il punteggio che ha fruttato quel sodato espresso in numeri romani, e precisamente: X = 10, L = 50, C = 100, D = 500 e M = 1000. L'unico "neo" è che quando ci saranno i centurioni, la lettera indicherà la metà del pun-

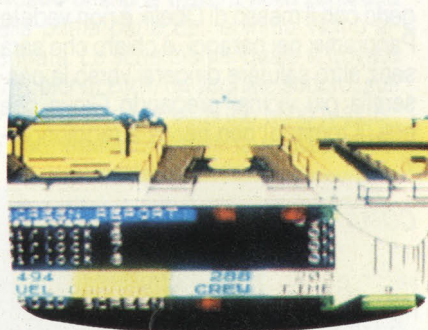
teggio realmente conseguito, in quanto, evidentemente, le lettere sono state programmate in funzione della velocità del soldato romano e riferite ai legionari; ma questo è un particolare del tutto ininfluente ai fini del gioco stesso che non ne pregiudica in alcun modo il divertimento e l'interesse.
Ogni volta che si prede una vita, al posto del punteggio apparirà per un attimo un numero che indica le vite che si hanno ancora a disposizione; all'inizio del gioco sono due (più una in gioco per un totale di tre vite iniziali) e se ne guadagneranno altre ai 10.000, 50.000 e 100.000 punti.

STRATEGIA Dal momento che il tempo di sbiancamento dei soldati romani è molto breve (soprattutto nelle fasi superiori), è conveniente "lavorare" ai piani alti proprio perché il menhir non deve percorrere tutto lo schermo in verticale, ma solo un piccolo tratto, cioé dalle possenti braccia di Obelix al primo sentiero che è situato subito sotto di lui.
Seguendo questo consiglio, un'ottima strategia per fare punti può essere la seguente: portatevi sul primo sentiero e camminate alla stessa velocità di Obelix (potete farlo perché Asterix va più veloce) ma un po' più avanti a lui. In questo modo sarà molto più facile colpire i romani perchè diventerà quasi un'operazione "a catena", cioé prima li stordite con Asterix e subito dopo li tramortite con Obelix. Se poi quest'ultimo una volta arrivato all'estrema sinistra lascia il posto a Panoramix invece di fare il solito "dietrofront" e voi avete già sbiancato un avversario, potete sempre rifugiarvi nel secondo sentiero e, una volta in possesso dei "superpoteri" della pozione ritornare in cima allo schermo dopo aver eliminato i romani furiosi che avevate precedentemente lasciato da parte.
In questo modo, quindi il 90% del punteggio lo ricaverete a spese del povero romano che si verrà a trovare nel primo sentiero: si corre forse il pericolo di andare un po' per le lunghe, ma se volte rischiare relativamente poco, questo è senz'altro un sistema molto valido.
Cercate inoltre di non trovarvi con due romani rossi nei sentieri sopra e sotto di voi, perché se compare Panoramix dopo che avrete sbiancato il soldato del sentiero ove vi trovate e non si sbriga a lanciarvi la pastiglia magica, state sicuri che non vivrete a lungo...

CONCLUSIONI Sembra proprio che l'Atari si sia lanciata nelle trasposizioni-video dei personaggi di fumetti famosi e, visti i risultati, direi che non è su una cattiva strada, tanto più che questo "Obelix" non è davvero niente male se non altro per l'originalità del soggetto del gioco. Anche la grafica non è da meno: la camminata dei grassi legionari è resa in tutta la sua goffaggine così come quella del simpatico Obelix nelle sue immancabili braghe a strisce bianco-azzurre.
Se "Asterix" vi era piaciuta, questa cartuccia sarà come una piacevole continuazione che si presenta come una versione "riveduta e corretta" (anche se un po' meno varia della precedente) che comunque vi farà divertire lo stesso come dei matti nel tentativo far venire il mal di testa ai malcapitati soldati romani. Forse i nostri lettori dell'Urbe son saranno molto d'accordo, ma suvvia, in fondo è solo un gioco...

Alessandro Diano

PSYTRON

PSYTRON
Casa produttrice: ***Beyond***
Sistema provato: ***ZX Spectrum 48 K***
Compatibilità:
Prezzo: ***L. 24.000***

La Federazione Stellare Terrestre vi ha destinato, in qualità di comandante in capo del sistema difensivo, nella città di Psytron, nel settore Omega 3.
Come potrete capire questo non è certo un incarico di riposo...
A complicarvi la vita ci penseranno le astronavi del malvagio Impero di Hasta (la vista!) che cercheranno di distruggervi.
Per difendere le installazioni di Psytron da questi terribili invasori avrete a disposizione sofisticati armamenti che solo voi

potete manovrare.
Il compito non è facile!

IL GIOCO Terminato il caricamento, dopo aver risposto ad alcune domande preliminari, inizierà il gioco vero e proprio: come già sapete, il vostro obiettivo è quello di difendere dagli alieni l'unica città terrestre esistente su Psytron, il pianeta colonizzato più lontano dalla nostra beneamata Terra.
La città è collocata su un vasto altopiano: i suoi edifici sono uniti tra loro da un vasto corridoio circolare, il quale permette le comunicazioni tra i vari settori ed è inoltre indispensabile alla difesa della città durante il 1° livello di gioco.
Lo schermo è diviso in tre parti principali: in lato vi è visualizzato, con una grafica stupefacente, il settore della città che avete selezionato, mentre in basso sono indicati gli strumenti e le armi di difesa. A destra un riquadro visualizza il corridoio principale visto dall'interno con l'occhio della vostra speciale arma mobile, mentre a sinistra si trovano a partire dall'alto: un indicatore del settore dove stanno sopraggiungendo gli alieni; un visualizzatore dei danni che state subendo, espressi in percentuale per ogni singolo edificio della città (quartier generale, unità ossigeno, unità cibo, aereoporti,...); un indicatore del tempo e infine un indicatore del settore che è invaso da androidi alieni.
Nel primo livello di gioco, gli alieni tenteranno di sabotare le principali strutture della vostra città lanciando dai loro dischi volanti degli androidi a forma di cane, che si introfuleranno nei corridoi colleganti i vari quartieri con il compito di raggiungere un obiettivo prefissato e distruggerlo.
Voi, per mezzo delle sofisticatissime tecnologie di cui è dotato Psytron, comanderete una postazione mobile armata di raggio lasar che, circolando nel corridoio principale, vi permetterà di raggiungere gli androidi e di eliminarli. Per far ciò dovrete selezionare, per mezzo dei numeri (0-9) il settore in cui si trova l'intruso, dopodiché portate la vostra arma (per

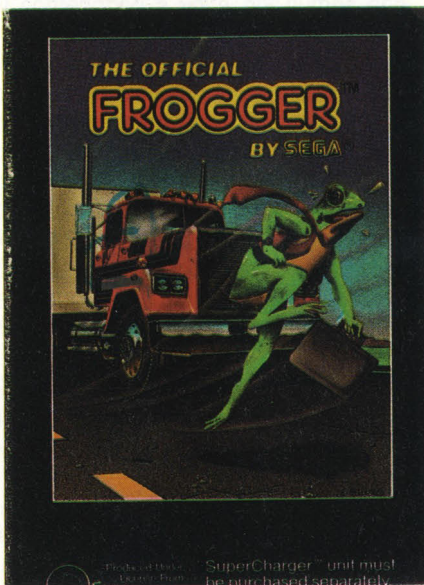
mezzo dei tasti Q=avanti e A=cambia direzione) in prossimità dell'androide, inquadratelo al centro del mirino posto sulla inquadratura della telecamera di cui è dotata la vostra postazione (visulizzata in basso a destra dello schermo) e fate fuoco con il tasto M.
Nel secondo livello di gioco, gli alieni tenteranno di distruggere gli edifici della vostra città lanciando delle bombe direttamente dai loro dischi volanti. Per arrestare questa nuova minaccia avrete a disposizione un modernissimo cannone a onde fotoniche, il cui mirino si può spostare sul video per mezzo dei tasti Q=alto, A=basso, O=sinistra e P=destra. Non vi resterà quindi altro da fare che posizionarvi sul settore che sta per essere bombardato, ed eliminare il nemico spaziale sistemando la mira e premendo il tasto M.
Nei tre livelli di gioco successivi, gli alieni attaccheranno ancora in modo diverso, ma non vogliamo toglervi il gusto di scoprirlo da soli... (noi non ci siamo riusciti!).
Terminata ogni manche, vi verrà visualizzato il punteggio ottenuto, espresso in percentuale. Unico neo di questo gioco è il fatto che per poter accedere al livello di gioco successivo occorre superare almeno cinque manche del livello precedente, e tutte queste con un punteggio ritenuto soddisfacente dal computer, il quale segnalerà alla fine della quinta manche la possibilità o meno di poter passare al livello successivo. Se l'esito sarà negativo dovrete giocare ancora allo stesso livello, per migliorare la vostra percentuale di punteggio.

STRATEGIA-TATTICA L'unica cosa richiesta in questo videogame è una certa abilità manuale nel manovrare le vostre armi nel più breve tempo possibile.
Mantenete sotto controllo continuo i vari settori delle città se non volete subire degli attacchi di nascosto, e fate inoltre attenzione a non consumare troppe munizioni; viene tenuto conto anche di questo nella valutazione finale.

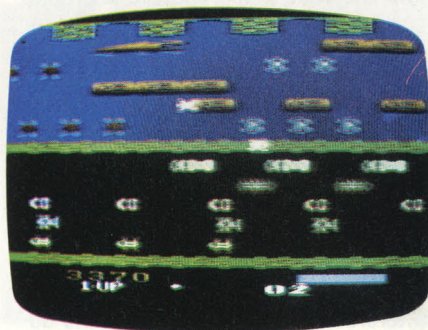
CONCLUSIONI Se l'uomo dovrà aspettare gli anni 2000 per poter realizzare le prime basi spaziali adatte alla vita dell'uomo, i possessori di uno Spectrum, con questo programma, si trovano gia avvantaggiati e lanciati nello spazio. Quindi buona permanenza tra le stelle e buon divertimento, con Psytron!!

Fabrizio Guccione
Gabriele Petris

FROGGER

RANA
Casa Produttrice: ***Starpath***
Sistema Provato: ***Supercharger VCS***
Compatibilità: ***–***
Prezzo: ***L. 27.000***

Chi di voi non conosce Frogger? Forse uno dei pochi personaggi che insieme a Q-Bert può competere in fatto di notorietà con l'arcifamoso Pac Man.
Che Frogger sia conosciuto in tutto il mondo non c'è dubbio, visto che recentemente è stata anche presentata una seconda avventura che vede il simpatico ranocchio alle prese con numerose difficoltà. E questa volta non c'è solo un fiume da attraversare: ma dovrà andare sott'acqua, sulla terra ferma e in cielo.
Bisogna innanzitutto premettere che questa cassetta è stata preparata in maniera davvero esemplare. Infatti, grazie alle capacità di espansione del Supercharger, ci torviamo di fronte ad una delle trasposizioni meglio riuscite.
I personaggi, i mezzi stradali e lo scenario nel fiume sono stati disegnati con un ottima precisione grafica che non ha nulla da invidiare al Frogger versione coin-op.

COMANDI L'uso dei comandi è di estrema semplicità. Tutto quello che bisogna fare per muovere Frogger è utilizzare il joystick nelle solite 4 direzioni.
Il pulsante di fuoco non viene qui assolutamente utilizzato ma servirà solo al termine del gioco per ripetere la partita.
Inoltre, è possibile scegliere il livello di difficoltà tra i due a disposizione; con il tasto Difficulty Switch nelle posizione A il vostro ranocchio non potrà uscire dallo schermo per rientrare dalla parte opposta, altrimenti perderete una vita, mentre ciò è impossibile nella posizione B.

IL GIOCO Il vostro ranocchio si trova ai bordi di una autostrada, percorsa da automobili, autocarri, cisterne, che deve attraversare se vuole raggiungere uno dei 5 rifugi che ha a disposizione.
Con il trascorrere del tempo l'autostrada diventerà sempre più affollata e gli automezzi, sempre più veloci e pericolosi. In basso sul teleschermo appare il punteggio che via via aumenterà con l'avanzare del ranocchio; a lato inoltre avete il numero di ranocchi rimanenti (si inizia con 5) e infine in basso a destra un rettangolo che con il trascorrere del tempo si accorcerà per rappresentare il tempo massimo necessario per raggiungere il rifugio.
Riuscire ad attraversare la strada non è affatto semplice soprattutto ai livelli più alti, dove è necessario acquisire una buona coordinazione e velocità d'azione per uscire indenni. La maggior parte delle volte vi capiterà di essere schiacciati dalle automobili che arrivano partendo a folle velocità sinistra nella 4ª corsia dal basso.
Vi capiterà anche di non riuscire a superare la 5° corsia perché occupata da alcune autocisterne che per vostra sfortuna si muovono ad una andatura piuttosto lenta.

Una volta attraversata l'autostrada arriverete sul bordo del fiume pronti per raggiungere la vostra tana.
Non crediate però che i pericoli del fiume siano una bazzeccola; infatti per attraversarlo dovrete prima utilizzare il dorso di alcune tartaruche poi salire sui tronchi, poi nuovamente sulle tartarughe e infine sui tronchi. Ovviamente questa sequenza non è fissa, poiché spesso ai tonchi si aggiungono alcune lontre e, so-

prattutto, dei coccodrilli che comunque potete scavalcare salendo sulla loro schiena – evitate però di salirgli sulla testa poiché verrete mangiati in un boccone.
Ogni tanto a complicare il ritorno a casa i vostri rifugi saranno occupati da coccodrilli con le fauci spalancate; in questo caso sarà naturalmente impossibile saltare nel rifugio e vi converrà aspettare che scompaiano.
Cercate inoltre, se ci riuscite, di portare con voi nella tana la rana color rosa o la mosca: vi faranno infatti guadagnare 200 punti ognuna.
Non crediate che i pericoli che vi attendono siano finiti: negli schermi successivi, il bordo del fiume e alcuni tronchi verranno percorsi da un serpentello particolarmente insidioso.
Vi consigliamo di rimanere il meno possibile sul bordo e di cambiare velocemente di tronco altrimenti sarà la vostra fine. Inoltre il vostro ranocchio (strana cosa!) odia l'acqua: evitate assolutamente i dorsi delle tartarughe che si stanno immergendo sennò annega. Potete invece salire tranquillamente quando riaffiorano dall'acqua, poiché passerà un certo periodo di tempo prima che si immergano nuovamente.

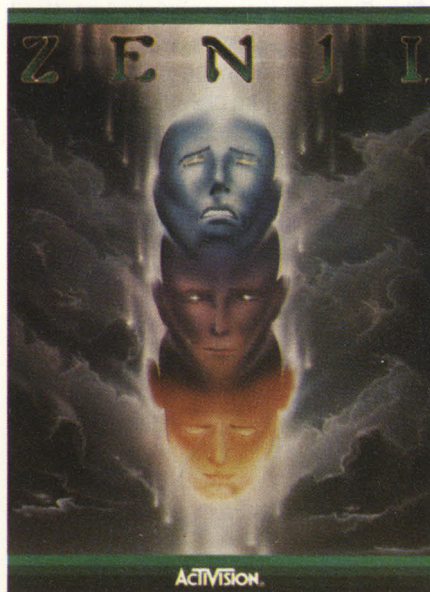
PUNTEGGIO Si ottengono 10 punti per ogni salto che farete fare al vostro ranocchio; attenzione però che tornare indietro per poi riavanzare non da assolutamente punti. Per ogni rifugio che occuperete, avrete 50 punti e 1000 punti di bonus se li occuperete tutti e 5.
Come già detto, ogni ranocchio rosa che catturerete e ogni mosca vi faranno aumentare il punteggio di 200 punti. Avrete inoltre 10 punti tutte le volte che porterete in salvo il ranocchio risparmiando delle frazioni di tempo e infine otterrete un ranocchio bonus ogni 20.000 punti raggiunti.

STRATEGIA In un gioco come questo, i pericoli maggiori non sono rappresentati dall'autostrada, o dal fiume ma soprattutto dal tempo. Diventa infatti inutile essere solo degli esperti nell'evitare le macchine, superare il fiume, se si finisce sempre per oltrepassare il tempo limite; è fondamentale, quindi, acquisire prima di tutto una velocità di gioco il più possibile immediata anche perché, tutte le volte che riuscirete a portare 5 ranocchi nei rifugi, il gioco ricomincerà con una velocità maggiore sia delle automobili che della corrente del fiume. Attenzione infine a non saltare mai in un rifugio già occupato, perché verrete immediatamente eliminati e perderete un ranocchietto.

CONCLUSIONI Frogger è davvero un gioco ben riuscito, simpatico, divertente e immediato, qualità queste non sempre riscontrabili in altri videogiochi. Oltretutto la trasposizione in versione consolle non ne ha minimamente intaccato la bellezza. É un gioco non più recentissimo che consigliamo sia a chi lo ha apprezzato in versione coin-op sia a chi non lo conosceva (pochissimi) e ne avrà sicuramente un ottima impressione.

Stefano Tucciarelli
Patrizia Vanini

ZENJI

ZENJI
Casa produttrice: ***Activision***
Sistema provato: ***ZX Spectrum***
Compatibilità: ***Atari, CMB 64***
Prezzo: ***L. 29.000***

A differenza di quanto si potrebbe pensare, la fantasia dei game-designers è tutt'altro che esaurita.
Eccoci infatti di fronte ad un programma completamente insolito. Giocando a "Zenji", è necessario dimenticare le usuali strategie: non si spara, non si cercano tesori, non ci sono labirinti da esplorare. Ad essere sinceri fino in fondo, i labirinti

ci sono, ma non vanno esplorati, bensì ricomposti.
Le doti necessarie per una buona riuscita in questo game, dovranno quindi essere una mente organizzatrice ed una discreta rapidità nel prendere le decisioni.

I COMANDI I comandi richiesti per utilizzare "Zenji" non sono poi molti, e diventa tutto molto più semplice se vi è possibile usare uno dei joystick con i quali il programma è compatibile.
Dopo aver caricato la cassetta mediante l'arcinota istruzione "LOAD ENTER", per giocare tramite la tastiera avrete a disposizione i seguenti pulsanti: "O", "P", "2" e "W", che comandano rispettivamente i movimenti a sinistra, destra, su e giù; quando si presenta la necessità di ruotare un elemento del labirinto, è sufficiente premere "Z" contemporaneamente ad "O" o "P" per ruotare il pezzo voluto in senso orario o antiorario.
Ovviamente, se è il vostro caso, la leva del joystick sostituisce i pulsanti di direzione, mentre il comando di fuoco assolve le funzioni del suddetto tasto "Z".
Per resettare il gioco si devono premere "CAPS SHIFT" ed "ENTER"; per cambiare tipo di comando, premendo "SYMBOL SHIFT" ed "ENTER" si torna al menù.
Come ultima informazione, sappiate che dopo il caricamento compaiono sul video le istruzioni di gioco, naturalmente in inglese, ed il loro scroll è comandato dal tasto "C".

IL GIOCO Come già detto, non vi trovate di fronte ad uno "Space Invaders" o simili. Vedrete quindi un primo schermo composto da 12 elementi ottagonali affiancati, all'interno dei quali si trovano le parti di labirinto da comporre. In una zona centrale dello schermo, è presente inoltre il cuore del tutto: l'"Origine". Questa ha forma di un piccolo rombo pulsante, ed ha la proprietà di colorare di giallo tuti gli elementi azzurri del labirinto, che vengono ad essa collegati anche attraverso altri elementi. Lo scopo del gioco consiste nel far comunicare tutte le parti

all'"Origine", formando così un unico labirinto giallo.
Per eseguire questi collegamenti, dovete spostare lungo il percorso il cursore che indica la vostra posizione, il quale appare come un volto umano stilizzato. Questa "faccia", che è poi il protagonista del gioco, si sposta sullo schermo rotolando silenziosamente su sè stessa: bé anche questo modo di muoversi è una novità!
Viaggiando nel labiritno, dovete portare la vostra "faccia" (non la vostra personale, quella del gioco!) al centro dell'elemento che volete far ruotare, onde variarne i collegamenti con gli ottagoni vicini. Non appena terminata l'operazione, i colori del labirinto cambieranno secondo le nuove disposizioni che avrete operato. Se avrete collegato all'"Origine" dei nuovi segmenti, questi diverranno gialli, se ne avrete separati questi altri torneranno azzurri. È vostro compito continuare così finché il tutto sarà unito ed avrete ottenuto un percorso completamente colorato di giallo, il cui nome è "Zenji". Se ci riuscite, vi vengono assegnati dei punti per ogni secondo non utilizzato. Successivamente vi toccherà spremere le meningi su di un nuovo schema, che sarà più difficile perché costituito da un numero maggiore di elementi.
Man mano che aumentano le difficoltà, appaiono dei nemici i quali cercano di impedirvi di realizzare lo "Zenji". Essi hanno forma di fiamme vaganti, il cui contatto è fatale e vi priva di una delle 5 vite a disposizione. Il numero delle fiamme presenti nel gioco, è legato al livello raggiunto ed ai labirinti risolti; attenzione perché dopo un certo punto, le fiamme cominciano a sparare dei missili micidiali che piombano addosso inaspettatamente.

PUNTEGGIO Il punteggio in "Zenji" è direttamente proporzionale alla rapidità con la quale si conclude lo schema. Infatti, nell'attimo in cui appare ogni schermo, un contasecondi (visibile sulla parte inferiore del video) inizia a scandire un conto alla rovescia che si conclude o allo scadere del tempo, con conseguente perdita di una vita, oppure, se siete svelti, quando tutto il labirinto è diventato giallo: i secondi rimasti vengono allora trasformati in punti ed entrano a far parte del vostro score.
Esiste un'altra possibilità per aumentare il punteggio di gioco. Alcuni degli ottagoni contengono a volte dei numeri che vanno decrescendo rapidamente, e se, rotolando lungo il percorso, riuscite a portarvi dentro uno di questi elementi-bonus, vi saranno accreditati cento punti per ogni unità (es.: se entrate nell'ottagono mentre il numero è 4, vi vengono dati 4 x 100 = 400 punti.).
Al termine del gioco, appare la tabella dei risultati, nella quale potete iscrivere le vostre iniziali se avete ottenuto uno dei 10 migliori punteggi.

STRATEGIA Purtroppo non è possibile descrivere un pattern adatto a "Zenji", perché ad ogni partita cambiano i labirinti da comporre. Vi sarà comunque utile seguire questi pochi consigli.
Ricordate che gli elementi da ruotare non sono mai molto numerosi, se avete un buon colpo d'occhio non vi sarà difficile individuare quelli da girare, che portano alla soluzione.
Se non riuscite a localizzare subito gli elementi chiave dello schema, non perdetevi d'animo. Operate qualche spostamento casuale ed osservate come cambia la colorazione gialla: vi aiuterà molto.
Se una fiamma vi insegue, conviene rifugiarsi in un ottagono e ruotarlo in modo che non sia accessibile al vostro inseguitore, anche se ciò dovesse scomporre quello che siete riusciti a collegare. Basterà infatti attendere che il nemico si allontani per riportare l'elemento nella posizione dovuta.
Se il tempo sta per scadere e vi accorgete di non poter ultimare lo schermo, continuate ugualmente gli spostamenti. Infatti, alla fine del tempo a disposizione si perde sì una vita, ma con la successiva si riparte dal punto in cui si era rimasti.

CONCLUSIONI Finalmente un gioco diverso. Non sappiamo se questa nuova creazione ACTIVISION sarà apprezzata da tutti, ma dobbiamo comunque congratularci con la casa americana per la originalità del gioco. Poiché "Zenji" è un gioco d'intuizione e colpo d'occhio, chi si sente attratto da questo genere di difficoltà non sarà certamente deluso, anche se la grafica non è delle migliori.
Giocando a "Zenji" vi parrà di sentire lo scorrere implacabile del conto alla rovescia e verrete assaliti dalla frenesia di scoprire in fretta quali elementi ruotare. Se invece ritenete che gli unici giochi divertenti siano quelli convenzionati beh!, "Zenji" potrebbe anche farvi cambiare idea.

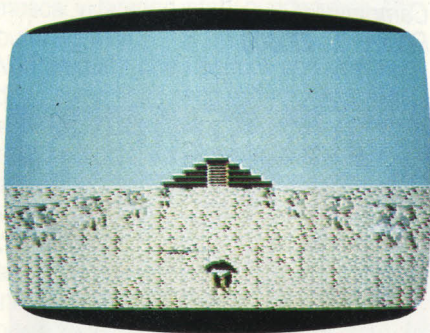
RCC

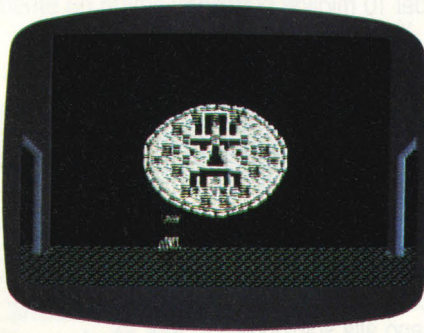
AZTEC CHALLENGE

SFIDA AZTECA

Casa produttrice: ***Cosmi***
Sistema provato: ***CBM 64***
Compatibilità:
Prezzo: ***L. 27.000***

"Messico e nuvole" diceva una canzone di Paolo Conte e il cantautore piemontese ha sempre avuto un debole per le terre d'avventura. E il Messico è un paese che mescola alle bellezze dei luoghi il fascino del mistero e la leggenda delle antiche popolazioni Maya ed Azteche, che l'hanno governato.
Ora provate ad immaginarvi un membro della tribù degli Aztechi. Purtroppo siete stati scelti tra le vittime da sacrificare

agli dei. Allora con un pizzico di scetticismo moderno pensate: "Va bene la fede, però tutto sommato gli dei è meglio venerarli da vivo". L'unica possibilità di salvezza è riuscire a raggiungere e attraversare le piramidi di Tenochtitlan, l'antica città che sorgeva dove ora c'è Città del Messico. Ma riuscire ad attraversarla non è certo facile; numerosi infatti sono i trabocchetti e le trappole predisposte per impedire ai "mortali" di conoscere i segreti più profondi della religione azteca.

IL GIOCO Sono ben sette le fasi di gioco di Aztec Challenge. Prima di presentarvele qualche nota di carattere generale.
All'inizio di ogni livello vi appare lo schermo di presentazione con il punteggio. Ogni livello inizia con 5 vite.
Ogni volta che venite uccisi ricominciate dall'inizio del livello. Perse tutte e cinque le vite ricomincerete il gioco nella fase in cui siete stati eliminati. In questo caso il punteggio si sommerà a quello realizzato nella partita precedente. Se volete ricominciare dall'inizio del gioco ed azzerare il punteggio dovete premere il tasto RUN/STOP.
Durante ogni fase (escluso il quinto livello) il variare della musica di sottofondo vi servirà come riferimento per capire a che punto siete della corsa. Quando avete concluso le sette fasi il gioco ricomincerà dall'inizio ad un livello più difficile.

LE FRASI La prima è chiamata the Gauntlet e letteralmente significa correre sotto il fuoco di una folla ostile. Infatti dovete raggiungere l'ingresso della piramide mentre dai due lati i guerrieri tentano di colpirvi con le loro lance. La prospettiva è molto bella con la piramide sullo sfondo che mano a mano si avvicina. State molto attenti alle lance. Possono arrivare da destra o da sinistra a due diverse altezze. Il guerriero lo comandate con il joystick. Se la lancia è alta, tirate la leva verso di voi facendolo abbassare. Se la lancia è bassa dovete saltare spostando la leva in alto. A mio giudizio questa, assieme all'ultima, è la fase più impegnativa.
Raggiunto l'ingresso della piramide dovete salire le scale evitando dei blocchi di pietra che rotolano. Abbastanza semplice è riuscire ad arrivare in cima usando il joystick per spostarvi a destra o a sinistra.
Per entrare nel tempio dovete attraversare una lunga fila di stanze dotate di alcuni dispositivi di sicurezza che causano la caduta dal soffitto di massi e lance e fanno apparire dal pavimento degli

speroni appuntiti o delle voragini molto profonde. La successione delle trappole non è mai uguale. Con il joystick potete saltare, spostando la leva a destra, oppure fermarvi per evitare gli ostacoli, spostandola a destra. Importante è giocare d'anticipo soprattutto per le trappole che appaiono dal pavimento.
Finalmente eccoci all'interno del tempio. Purtroppo il tempio è infestato dalla presenza di ogni tipo di insetto ed animale velenoso. Attenzione perché le creature cadono anche dal soffitto ed alcune saltano. Con il joystick potete saltare basso, spostandolo verso di voi, oppure fate un balzo più alto spostandolo verso l'alto. Dovete riuscire ad evitare di toccare per più di un secondo le bestie velenose.
Eccoci arrivati all'ultima stanza prima dell'uscita dal tempio. Come nella prima avventura di Indiana Jones dovete saltellare da una piastrella all'altra facendo attenzione a non premere quelle che fanno scattare una lancia che vi colpirà sicuramente. Avete a disposizione 5 tentativi per imparare la disposizione delle mattonelle ed imparare la strada per raggiungere la porta di uscita. Se non riuscite in 5 tentativi ricomincerete con una disposizione diversa.
Usciti dal tempio dovete attraversare a nuoto il lago per raggiungere le montagne. Sarebbe troppo facile se ci si limitasse al solo sforzo fisico delle bracciate. Il lago infatti è popolato dai piranha, i voracissimi pesci cannibali. Potete nuotare in tutte le direzioni per evitare di cadere nelle fauci dei piranha e premendo il pulsante del joystick potete immergervi nelle acque per circa 2-3 secondi. Superate le acque del lago raggiungete i confini dell'altopiano. Raggiungerete la libertà superando una stretta gola attraversata da un vecchio e scalcinato ponte di corda.
Bisogna essere pronti a saltare i buchi formati dalla mancanza di alcune travi. Calibrate la lunghezza del salto a seconda di quanto è lungo il buco. Se manca una sola trave spostate la leva indietro. Quando ne mancano due spostate la leva a sinistra. Infine il salto più lungo è necessario quando mancano tre travi e lo si realizza spostando la leva in avanti. È importante decidere il salto al momento giusto e cioé sull'ultima trave prima del buco. Attenti però a non ritardarlo troppo perché altrimenti scivolerete nel vuoto.

CONCLUSIONI Questa avventura è molto avvincente e parecchi sono anche i riferimenti ai molti eroi di cinema, fumetti o libri. In ogni schermo quindi vi sembrerà di essere un personaggio diverso ed inoltre non dovrete trascorrere giornate intere per riuscire a provare tutti e sette gli schermi.

Alberto Rossetti

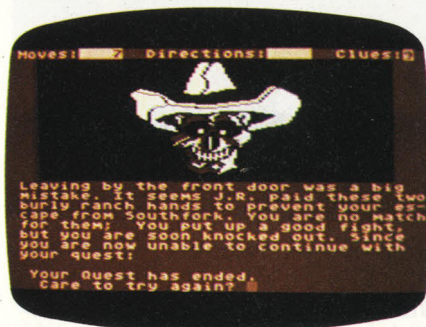
THE DALLAS QUEST

Casa produttrice: ***Datasoft Inc***
Sistema provato: ***Atari 800XL***
Compatibilità: ***Atari Computer/C64/Apple***

"Dallas come oro nero e poi come gare di rodeo, Dallas...".
All'eccheggiare di questo coretto l'Italia si ferma, ma perché direte voi? Ovvio comincia Dallas, il telefilm più seguito, più amato, più ricco di personaggi, più malvagio e più (haimè) lungo che una rete televisiva abbia mai trasmesso.
Viste le premesse è praticamente impossibile (e inutile ai fini della recensione) fare un piccolo riassunto delle puntate precedenti per i pochi fortunati (o sfortu-

nati, fate un pò voi) che non conoscono tutte le vicissitudini capitate ai vari Bobby, Sue Ellen, JR, Rey, Donna, Pamela, Cliff, Elly, Efton, Lucy, tanto per citare i più importanti. Vi basterà sapere per affrontre "the Dallas Quest" che voi siete un giovane e brillante detective il cui unico scopo è quello di trovare alcune pro-

ve decisive contro JR, presidente della Ewing Oil nonché malvagio a tempo pieno.
A parte tutti i risvolti culturali-televisivi del gioco, the Dallas Quest è un programma d'avventura, cioè appartiene a quella serie di giochi nei quali bisogna venire a capo di un gran numero di situazioni, spesso intricate, tramite ordini dati sotto forma di verbo e nome al protagonista dell'avventura (es: TAKE RIFLE ovvero PRENDI FUCILE).
Dallas logicamente non si discosta molto dal modello standard di questa categoria e sia per gli ordini che per lo svolgimento, può essere paragonato alle più primitive avventure ideate e realizzate da Scott Adams (vedi The Count e Voodo Castle): ma the Dallas Quest offre qualcosa di più: una grafica eccezionale.
Ogni stanza o luogo attraversta dal nostro eroico detective è raffigurata in alta risoluzione, senza lesinare nei particolare, nella parte superiore dello schermo, relegando nella parte inferiore lo spazio per i testi e gli ordini.
Il gioco ha inizio nella grande villa di South Forck, proprietà degli Ewing, tu e Sue Ellen siete nella stessa stanza, una specie di salotto, seduti sul divano sorseggiando probabilmente un whisky, ma tu te ne vuoi andare (chissà perché poi?).
È a questo punto che ti accorgi che tutte le porte della villa sono state chiuse e allora che fare se non fuggire alla ricerca di una via alternaiva? Da questo momento iniziano tutte le tribolazioni che il nostro giovane detective dovrà affrontare per risolvere il mistero e smascherare JR.
Ma da qui non vi diciamo più niente, non perché siamo cattivi e spietati come JR ma per non rovinarvi l gusto di scoprire passo per passo tutte le soluzioni delle varie situazini.
Nella nostra immensa magnanimità vogliamo però darvi qualche consiglio, ENIGMATICO tanto per rimanere in tema, che se capito potrà aiutarvi nel proseguimento del gioco.
... ferisce più la tromba del fucile... la pala non serve solo per scavare... le scimmie sono molto golose e vanitose.. NWWN vi dice niente?... capito. Come ultimo aiuto vogliamo infine darvi una lista dei più importanti verbi da abbinare alle parole giuste.

Take= Prendi
Put= lascia
Look= guarda
Give= dai
Open= apri
Close= chiudi
Climb= scala
Show= mostra
Wave= agita
Brible= corrompi

Concludendo the Dallas Quest è un ottimo gioco per chi ama il genere adventure o per chi vuole finalmente dare una sonora bastosta al perfido, malvagio, spietato e cattivo JR Ewing, senza offesa naturalmente.

Andrea Verona

HUNTER KILLER

CACCIATORE ASSASSINO
Casa produttrice: ***Protek***
Sistema provato: ***Spectrum 48K***
Compatibilità:
Prezzo: ***L. 24.000***

Poter navigare, ascoltare il rollio della vostra imbarcazione che scivola silenziosamente sopra l'oceano illuminato dal tramonto del sole...
Ma sulla vostra imbarcazione tutto questo non c'è: non ci saranno tramonti, ne potrete ammirare stupendi pesci tropicali.In compenso ci saranno moltissimi siluri, bombe di profondità, falle nello scafo del vostro sommergibile, tanta acqua sotto-sopra-di fianco a voi e infine.-..lui! Il vostro nemico. Un altro sommergibile a cui dovrete dare la caccia disperatamente prima che lui vi possa colpire e eliminare.
Se il cuore vi ha retto, e siete intenzionati a rischiare la vostra video-vita (che video-pazzerelli), si dia inizio all'avventura:
"Allarme rosso, Allarme rosso. Giù il periscopio e...immersione rapida!".

IL GIOCO Questo gioco è stato realizzato talmente bene che per spiegare e illustrare chiaramente i suoi comandi e il suo funzionamento, si dovrebbe scrivere, invece che una recensione, un manuale tecnico.
Cercheremo comunque di fare del nostro meglio!
Innanzitutto, la prima operazione che dovete effettuare è quella di chiudere i boccaporti e di far partire il registratore. Terminato il caricamento del programma vi verrà chiesto:
– il livello di gioco a cui intendete gioca-

re: da 0 a 4;

– e se volete far pratica nel lancio dei siluri. Questo breve "addestramento", che consiste nell'alzare il periscopio, inquadrare l'avversario (il sottomarino nemico), e lanciare il siluro, vi può servire per acquisire destrezza in un'operazione decisamente VITALE in cui conta molto la prontezza di riflessi.

Terminata questa parte introduttiva potrete finalmente accedere alla Sala Comando; a questo punto non spaventatevi troppo se vedete tutti quegli indicatori, sonar e schermi perché ci siamo noi (VG) che, sacrificati alla causa (il computer), abbiamo cercato di capire la loro funzione (sacrificando così il tempo, la passione per la caccia alle farfalle e le meditazioni trascendentali).

Innanzitutto, al centro, vedrete il periscopio (immancabile per un sottomarino che si rispetti), che potrete alzare e abbassare con il tasto P; in alto alla sua sinistra, troviamo invece l'indicatore del livello d'acqua presente nei serbatoi di immersione che, a seconda siano pieni o vuoti, vi permetteranno di scendere o salire di profondità.

Sotto quest'indicatore si trovano:

– a sinistra, una "specie di orologio" che, diviso in due da una barra (la lancetta), segnalerà l'angolatura dei timoni di profondità, i quali si azionano con 6 per avere una traiettoria discendente, e 7 per una ascendente.

– a destra abbiamo invece l'indicatore della profondità (DPT Depth Meter).

Se guardiamo sulla destra del periscopio possiamo vedere, partendo dal basso, il radar (a sinistra) e l'ecoscandaglio (a destra. Il primo vi fornirà un aiuto nel tracciare la rotta indicandovi la posizione approssimativa del nemico, mentre il secondo vi indicherà la distanza della vostra chiglia dal fondale.

Sopra queste apparecchiature si trovano invece 3 distinti blocchi di sistemi di controllo.

Il primo a sinistra contiene i seguenti strumenti che visualizzano: (dall'alto) – RDR Rudder Angle: l'angolo di curvatura del timone di direzione, che può variare da -70° a 70°. Il timone si aziona per mezzo dei tasti 5 e 8.

– HDG Heading: l'angolo della vostra rotta rispetto al Nord. Ad esempio, se volete andare ad Est, l'HDG dovrà valere 90°, mentre se dovete andare a Sud varrà 180°.

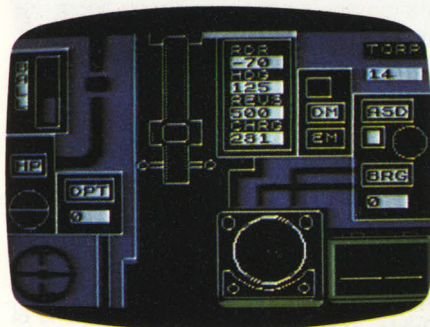
– REVS Engine Speed: il numero di giri del motore e quindi la vostra velocità; il sottomarino potrà essere accellerato o rallentato con i tasti K e J.

– CHGR Battery Charge: la carica delle batterie che devono far azionare i motori elettrici.

Il secondo blocco, quello al centro, vi aiuterà a controllare i motori indicandovi con tre spie il tipo di motore che state usando (EM o DM elettrico o diesel) e se vi siete immersi con i motori diesel in funzione.

Quest'ultima manovra vi potrebbe costare una tragica fine, perché l'acqua penetrerebbe attraverso i condotti di aerazione del motore invadendo persino la Sala Comando in cui vi trovate. Per evitare questa possibilità ricordatevi che il tasto per selezionare il tipo di motore è E.

L'ultimo gruppo di indicatori rappresenta l'ecogoniometria che,funzionando solo in prossimità del nemico, vi fornirà la rotta da seguire nel display BRG; questo dovrà coincidere con l'ADG.

Per concludere la descrizione della Sala

Comando non resta che dire la funzione dell'ultimo strumento a voi sconosciuto: TORP ovvero il numero di siluri rimasti.

Ora vi conviene prendervi una piccola pausa, perché non è ancora finita...

Infatti se premete il tasto C si passa nella sala carteggio, che visualizza la vostra posizione sulla mappa della zona d'operazione. In alto a sinistra potrete notare una linea terminante con una piccola circonferenza: questa indicherà la direzione della corrente marina di cui dovrete tener conto se volete mantenere costante una rotta che vi siete prefissati.

Della corrente marina troverete indicati anche l'intensità e la velocità sotto la denominazione di TIDE Tide Strenght e LOG Speed.

Nella Sala Carteggio troverete indicata anche la posizione del sottomarino nemico nella zona.

Premendo il tasto X tornerete nella Sala Comando, e se avete alzato il periscopio per mezzo del tasto V potrete avere sul video l'immagine del paesaggio marino puntato. Anche in questo riquadro troverete (c'è da diventar pazzi!!!!!!) altri quattro display che indicano (partendo da sinistra): l'angolo del periscopio, variabile con i tasti 1 e 0 (se l'angolo è 0, state guardando davanti a voi); l'HDG, già noto; la distanza del vostro sottomarino dallo scafo avversario e infine il contatore dei siluri che avete lanciato con il tasto T.

A questo punto, se siete sopravvissuti alla lettura e all'assimilamento di questo "mare" (è il caso di dirlo!) di nozioni e comandi, potrete INIZIARE la caccia: calcolate la rotta e via a tutto gas, con i motori diesel (naturalmente rimanendo in superficie); nel caso sentiate una sirena vuol dire che state subendo un attacco aereo con tutte le regole.

Vi conviene quindi immergervi almeno oltre i 30 piedi, e attendere che le cariche di profondità lanciate scoppino; a quel punto potrete riprendere l'avvicinamento verso il vostro obbiettivo.

Quando entrerà in funzione l'ecogoniometro, mantenete la rotta (HDG) uguale a quella indicata dal pannello BRG; se riterrete di avere il nemico molto vicino guardate dal periscopio e se la torretta del sottomarino avversario sarà esattamente al centro della vostra visuale potrete aprire il fuoco. Insomma, Buona Fortuna!

Dimenticavo inoltre di dire che se effettuate un tiro decisamente errato potete abortire il lancio premendo il tasto A.

CONCLUSIONI HUNTER KILLER rappresenta un vero gioiello nella grande quantità di giochi di simulazione per il computer della Sinclair.

Vi permette, con il vostro Spectrum, di salire a bordo di un perfetto sommergibile che dovrete impiegare in entusiasmanti battaglie sottomarine.

Se inoltre possedete un Interfaccia I avrete la possibilité di duellare non contro il computer, ma contro un vostro amico.

Fantastico!!!

Fabrizio Guccione
Gabriele Petris

SABRE WULF

LA SPADA di WULF
Casa produttrice: **Ultimate**
Sistema provato: **Spectrum 48K**
Compatibilità:

Dopo aver rischiato di compromettere l'incolumità mentale nelle stanze del castelo di "ATIC ATAC", vi ritrovate ora ad affrontare una avventura non meno difficile in una lussureggiante giungla equatoriale.
Tramite la "ULTIMATE" vi siete calati nei panni di un esploratore che, dopo essersi inoltrano profondamente nella foresta, deve destreggiarsi tra sentieri e radure per poter ritrovare la strada di casa. Potrebbe essere considerata come un'allegra scampagnata, se non ci si imbattesse continuamente nella pericolosa fauna locale decisa a eliminarci. Per difendercene, l'unica arma che possediamo è una spada, che renderà il nostro omino molto più simile a D'Artagnan che a un espoloratore.

IL GIOCO Lo scopo del gioco consiste nel ricomporre le quattro parti dell'amuleto magico che, una volta in vostro possesso, vi consentirà di oltreppassare l'uscita della foresta. Non crediate che tutto ciò si risolva con un breve giretto sul vostro video, poiché la selva nella quale siete dispersi ha dimensioni non proprie ridotte: si compone infatti di ben 256 schermi.

Per avanzare nella giungla e manovrare la spada, potete utilizzare sia la tastiera che il joystick, in quanto il programma è predisposto all'uso di quest'ultimo in qualsiasi versione. Se non possedete l'interfaccia per i joystick, dovete limitarvi all'uso dei seguenti tasti: per muovervi verso l'alto premete **R, E** per andare in basso, **W** per correre verso destra e **Q** per spostarvi a sinistra; infine, per mulinare la spada, usate **T**. C'è anche la possibilità di congelare l'immagine sullo schermo, ottenendo così una pausa, premendo **CAP SHIFT** o **BREAK SPACE.** Quando vi sarete raccapezzati fra tutti questi tasti, potrete mettervi in cammino attraverso la foresta.
Il vostro obbiettivo principale è procedere senza perdere nessuna delle cinque vite che vengono fornite inizialmente, evitando cioè di farsi toccare dai nemici. Questi ultimi non hanno tutti le stesse caratteristiche. I ragni, i serpenti, i pappagalli e gli scorpioni appaiono improvvisamente sullo schermo (ricordate i fantasmi di "ATIC ATAC"?), e se vi toccano perdete una vita, ma se siete voi ad infilzarli con la spada, saranno essi a finire male. Diverso è il comportamento degli ippopotami e dei rinoceronti che, toccati dalla spada, invertono solamente il senso di marcia e non possono essere eliminati; si muovono però soltanto in senso orizzontale ed è quindi abbastanza sem-

plice evitarli. Gli indigeni hanno le stesse proprietà dei rinoceronti, seguono però dei percorsi casuali.
L'avversario più pericoloso è senz'altro il lupo. Egli si aggira nel lato sud della foresta e quando malauguratamente vi capita di incontrarlo osservate come si accovaccia: si prepara a balzarvi addosso! È consigliabile non affrontarlo.
Fortunatamente non esistono soltanto nemici, ma anche oggetti bonus; questi appaiono sotto svariate forme: borracce, tesori, cibo, ecc. e servono tutti ad incrementare il punteggio. Inoltre, raccogliendo ognuna delle statuette rosse disposte in punti sempre diversi nella foresta,

guadagnate una vita extra.
Tutti gli oggetti che abbiamo appena descritti, si raccolgono semplicemente passandoci sopra e lo stesso accade per i quattro pezzi dell'amuleto che ci consentiranno di uscire dalla foresta. Questi frammenti, comunque, non sono mai posti lungo i sentieri, ma si trovano nelle radure e, quando ne raccogliete uno, per qualche istante appare sul video una breve filastrocca, sottolineata da un'allegra melodia.
Ricordate, una volta composto l'amuleto, di recarvi alla caverna di uscita che vedrete in alto sullo schermo subito dopo avere lasciato la radura di partenza.
Un altro incontro consueto è quello con le orchidee colorate; Può capitarvi, attraversando uno screen, di vederne sbocciare una. Sappiate che le orchidee procurano, per qualche momentro, effetti diversi a seconda del colore. Così, le orchidee gialle vi immobilizzano per un pò, quelle rosse vi rendono immuni dai pericoli della giungla, quelle azzurre vi rendono anche più veloci ma quelle bianche non hanno effetto.
Le più divertenti sono quelle viola, che causano l'inversione dei comandi.

PUNTEGGIO Il punteggio viene incrementato dagli oggetti che raccogliete nel vostro cammino e dai nemici che eliminate.
Ognuno degli oggetti da voi raccolti ha il valore di 150 punti, ogni animale che riuscite ad uccidere vi procura 175 punti, ad eccezione degli scorpioni i quali valgono 195 punti. Stranamente, guadagnate qualcosa anche quando è il vostro "SABRE" ad essere colpito: si incamerano infatti da 0 a 750 punti a seconda di chi ha ucciso.
Al termine del gioco, oltre al punteggio normale appare un'indicazione percentuale che comunica la parte di avventura che si è riusciti a vivere.

STRATEGIA Data la varietà di situazioni, più che di una vera e propria strategia è opportuno parlare di consigli per sopravvivere.
Vi accorgerete ben presto che il nostro "SABRE" procede velocemente con la spada inguainata e rallenta vistosamente usandola. È però da ritenere molto più saggia la seconda soluzione, perché ci consente di non finire inermi in bocca ai nemici.
Approfittate di tutte le orchidee amiche, anche di quelle viola: con un pò di pratica vi saranno d'aiuto.
Non fidatevi degli ippopotami addormentati: se vi avvicinate troppo si svegliano improvvisamente ed allora l'unico scampo è la fuga.
Raccogliete tutte le statuette rosse che incontrate nel vostro camino, ma non avventuratevi in giri complicati per cercarne qualcuna che avete solo intravista.
Quando capitate in una radura senza uscita, assicuratevi con uno sguardo che non vi si trovino parti dell'amuleto, quindi andatevene prima possibile in quanto negli spazi aperti è difficile difendersi.
Un consiglio importante: non fermatevi troppo nello stesso screen altrimenti appaiono le fiamme che vi assalgono e da queste non c'è difesa.

CONCLUSIONI A SABRE WULF è possibile fare soltanto un appunto: è molto difficile riuscire a terminarlo, e per provarci è indispensabile disegnare una mappa della foresta. Comunque posso tranquillamente affermare che è un gioco tra i migliori che conosco, in commercio per lo Spectrum.
Personalmente, infatti, ho passato molte delle mie ultime serate libere a manovrare le peripezie del piccolo esploratore e, anche a causa della meravigliosa grafica, l'unica cosa che riusciva a distogliermi dal continuare l'avanzata, era il richiamo del sonno, quando l'orologio mi ricordava che era ormai notte fonda.

RCC

SNOW TREK

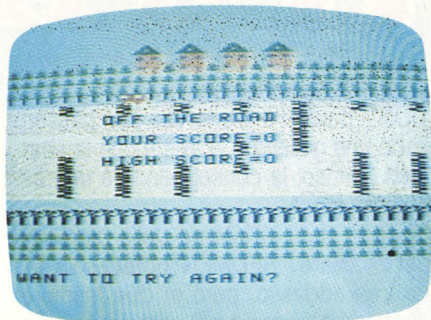
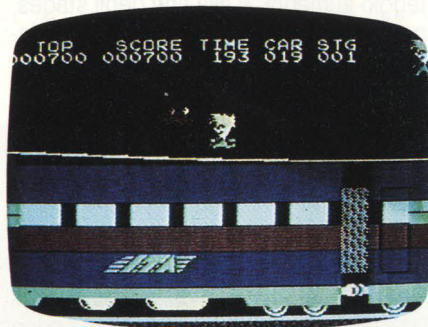
SPEDIZIONI NELLE NEVI

Casa produttrice: **Cosmi**
Sistema provato: **TI 99/4A**
Compatibilità:
Prezzo: **L. 25.000**

Ecco un giochino adatto per questi freddi mesi invernali, grazie al quale vi sembrerà di essere in alta montagna con la vostra motoslita pronta a percorrere lunghi pendii innevati.

OBIETTIVO Una tempesta ha bloccato la scuola e voi con il vostro furgone dovete percorrere diverse strade di montagna evitando gli ostacoli disseminati lungo il percorso. Successivamente, alla guida della slitta, dovrete attraversare un campo innevato e raggiungere la scuola per riportare la situazione alla normalità.
La prima fase di gioco non è certamente semplice visto che la strada è suddivisa in corsie e per superare gli ostacoli dovrete imparare a passare da una corsia all'altra in brevi frazioni di secondi.
Quando sarete riusciti a completare l'intero percorso vi troverete automaticamente sulla neve con la vostra slitta pronti per fronteggiare la situazione successiva. Per salvare la scuola però sarete coinvolti in un frenetico inseguimento alla caccia di strani numeri (zeri e uno) che a velocità sempre maggiore vi daranno del filo da torcere prima che possiate facilmente catturarli.

COMANDI L'uso dei comandi anche se differenziato a seconda della fase di gioco, non presenta particolari difficoltà sebbene la posizione dei tasti di movimento sulla tastiera non faciliti di certo il vostro compito.
Nella prima fase di gioco potrete salire di due corsie premendo il tasto numero 3 mentre per salire sopra di una corsia premete il tasto numero 4.
Con il numero 6 potrete scendere di due corsie, mentre con il numero 7 scendete di una corsia. Questo è tutto per quanto riguarda l'uso della tastiera nella prima fase.
Nella seconda (quella dell'inseguimento dei numeri) i tasti da utilizzare sono solo 3.
Alla guida della slitta potrete girare a destra con il tasto numero 6, a sinistra con il tasto numero 4 e infine con il numero 5 potrete far diminuire la velocità della vostra slitta e contemporaneamente quella del numeretto.

IL GIOCO Una volta che avrete caricato il programma e digitato il solito RUN ENTER, sul teleschermo apparirà la seguente indicazione "La più grossa tempesta invernale ha bloccato la scuola; carica la slitta sul tuo furgoncino e attraversa le strade del paese. Attento perché la strada è ghiacciata. Evita i vari ostacoli e cerca di non uscire fuori strada." A questo punto sul teleschermo appariranno le varie indicazioni relative ai diversi livelli di gioco. Il computer vi chiederà che tipo di guidatore siete tra: 1) Mai guidato prima 2) Hai ancora il foglio rosa 3) Buon guidatore 4) Eccellente 5) Professionista. A seconda del livello che scegliete aumenteranno ovviamente le difficoltà. Infatti la velocità del vostro furgone sarà sempre maggiore così come gli ostacoli da schivare.
Inoltre, prima di passare alla seconda fase di gioco, dovrete percorrere la strada tante volte quante il livello di gioco scelto all'inizio.
A questo punto inizia l'azione di gioco vera e propria. Il vostro furgone si trova all'inzio della strada sul lato sinistro in una qualunque dele corsie. La sua velocità varia a seconda del livello scelto ma durante il gioco non potrete mai intervenire per modificarla. L'unica vostra possibilità è quella di spostare il camion da una corsia all'altra anche se inizialmente avrete delle difficoltà nel riuscire a sincronizzare i movimenti "alto-basso" rispetto ai diversi tasti. Ricordatevi che disponete di un solo mezzo di trasporto e se durante questa fase doveste scontrarvi oppure uscire dai bordi della strada, il gioco avrà termine e dovrete ricominciare da capo.
Se invece riuscirete a completare l'intero

percorso stradale, passerete automaticamente alla fase di gioco numero 2.
Sullo schermo leggerete "scarica la slitta attraversa il campo.
Improvvisamente vedi un simpatico numeretto che corre sulla neve, non puoi resistere e lo insegui."
In questa fase i numeri da inseguire sono solo uno e zeri ma attenzione: dovete catturare un numero almeno due volte prima di poter passare al livello di difficoltà successivo. Cercate inoltre di catturarli nel minor tempo possibile o almeno prima che il carburante della vostra slitta a motore possa esaurirsi. Non crediate perciò di utilizzare la slitta per andare a zonzo sulla neve ammirare il paesaggio perché altrimenti rimarrete ben presto appiedati. Vi accorgerete inoltre che i numeretti faranno di tutto per farvi andare a sbattere contro gli alberi o finire dentro il lago ghiacciato che si trova nella zona destra dello schermo.
Peggio ancora potrebbe capitarvi di finire con la testa mozzata contro lo steccato di legno nel tentativo di agguantare un numero. In ogni caso, oltre a perdere l'unica vita di cui disponete, dovrete ricominciare dall'inizio.
Una volta che avrete superato anche quest'ultima fase di gioco riapparirete nuovamente sulla strada di montagna ad un livello di difficoltà maggiore.

CONCUSIONE Inizialmente questo gioco può risultare abbastanza divertente ma dopo alcuni minuti si rivela essere piuttosto noioso e soprattutto ripetitivo. Ci lascia un pochino perplessi l'idea che una persona alla guida di una slitta si metta ad inseguire dei numeri che corrono sulla neve anche se nel mondo dei videogames non esiste alcun limite e può accadere di tutto.
Dal punto di vista grafico crediamo che si sarebbe potuto fare di meglio anche se sappiamo che il TI 99/4A non è certo un mostro in fatto di possibilità grafiche.
Comunque se saprete accontentarvi potrete ugualmente divertirvi in giro sulla neve con la motoslitta.

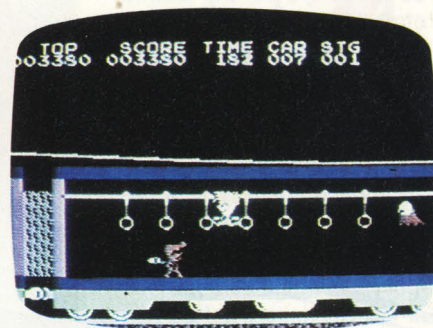
Stefano Tucciarelli Patrizia Vanini

STOP THE EXPRESS

FERMATE L'ESPRESSO
Casa produttrice: ***Hudson Software***
Sistema provato: ***Spectrum 48 K***
Compatibilità:

Come nei migliori films di James Bond, questo programma della "HUDSON SOFTWARE" propone un affascinante blitz sopra i vagoni di un treno in corsa.
Vostro compito è arrivare, tra numerosi rischi e ostacolati dai cattivi di turno fino al locomotore del treno, spegnere i motori e fermare il convoglio. Quando finalmente il treno si sarà arrestato, uscirete sorridenti da una porta della motrice sapendo di aver eseguito la vostra missione.

I COMANDI Da qualche tempo, la maggioranza dei giochi prodotti per lo Spectrum è predisposta all'uso del joystick. Anche in questo caso è possibile selezionare, ovviamente se si è in possesso dell'interfaccia adatta che per questo programma è l'interfaccia II versione Sinclair, l'uso del joistick. È suffficiente premere "J" prima di iniziare il gioco.
Se volete invece utilizzare la tastiera, non avete che da schiacciare "K" ed i pulsanti predisposti ai movimenti sono allora i seguenti:
A o J per correre verso sinistra
D o L per correre verso destra
Q o I per saltare verso sinistra
W o O per saltare verso l'alto
E o P per saltare verso destra
Z o N per abbassarsi rivolti a sinistra
C o Symbol Shift per liberare lo "Snakebird"

IL GIOCO Come già detto, lo scopo del gioco è quello di fermare l'"ITA EXPRESS", dopo averne raggiunto il locomotore. La spia che impersonate è un simpatico biondino con un vistoso ciuffo, che lo rendono molto più simile ad una rock star che a un agente segreto.
All'inizio del gioco il nostro 007 viene calato sul tetto dell'ultimo vagone e da questo momento comincerete a dirigerlo.
Bisogna iniziare correndo verso sinistra, ricordandosi però di saltare (utilizzate i tasti W – O) tra una carrozza e l'altra.
La prima meta è il vagone n° 10 (si parte dal 20) ma per giungervi non basta correre e saltare. Vi accorgerete ben presto che le rosse figure che vi inseguono non sono amichevoli, infatti cominceranno a tirarvi addosso delle pallottole (non le sparano, ve le tirano proprio!) mortali. Se volete shivare questi colpi, non avete altra soluzione che sdraiarvi nel momento in cui la pallottola sta per raggiungervi; è importante però rialzarsi e ripartire subito, perché se le spie rosse riescono a raggiungervi vi scaraventano giù dal treno.
Per difendervi dai "REDMEN", potete scegliere tra due tipi d'azione. Se invertite la corsa e saltate loro addosso, riuscirete a farli cadere dal treno, ma attenzione poichè dovete proprio essere in volo mentre li toccate. L'altro metodo consiste nel catturare gli strani uccelli che ogni tanto vi svolazzano sopra la testa, per poi lasciarli andare contro i vostri inseguitori che cadranno così dal vagone.

Per catturare gli uccelli (il loro nome è "SNAKEBIRD") è sufficiente saltare mentre passano sopra di voi; per liberarli è necessario premere "Caps Shift" o "Break Space".
Se riuscirete a raggiungere il centro del decimo vagone, avete completato il primo stage. IL nostro biondino avanzerà automaticamente fino al termine della carrozza, scenderà e riapparirà nel ventre del vagone successivo. Infatti è lì che il gioco continua: all'interno del treno.

Qui lo scenario è diverso dal precedente, ma i nemici restano. Le solite spie rosse stavolta vi vengono incontro e non ci sono più "SNAKE-BIRDS" da sfruttare. L'unico modo per superarli è saltare; attenzione però ai fantasmi che fluttuano in lato: se vi toccano perdete una delle tre vite a disposizione.
Superato anche il secondo stage, vi trovate in un vagone diverso dagli altri nel quale è appesa una chiave che dovete ripendere per continuare. Il pericolo qui consiste in un gigantesco bullone, che sbatte e rimbalza su tutti i lati del locale in cui siete. Se riuscite, saltando, ad appropriarvi della chiave senza farvi toccare, potete proseguire verso la parete anteriore del vagone: state entrando nel locomotore, che finalmente apparirà. Lo vedrete fermarsi poi si aprirà una porticina dalla quale uscirà il nostro eroe: missione compiuta!

Da questo punto il gioco ricomincia ma con più "REDMEN" ad ostacolarvi.

PUNTEGGIO Il calcolo del punteggio è davvero molto semplice. Lo score aumenta di 100 punti ogni qualvolta riuscite a far cadere dal treno una spia nemica, sia che siate voi ad assalirla, sia che lo facciate usando come arma uno "SNAKEBIRD".
L'unico momento nel quale il vostro punteggio aumenta, è alla fine degli stages, perché se siete stati svelti avrete guadagnato qualcosa: 10 punti per ogni unità di tempo rimastavi.

STRATEGIA Quando siete nel primo stage, il sistema più sicuro per abbattere un "REDMAN" consiste nell'usare gli uccelli. Ricordate però che non potete catturarne più di uno alla volta e che gli "SNAKEBIRD" volano, dal punto in cui li lasciate, solo fino al termine del vagone sul quale vi trovate a transitare. Se decidete di eliminare le spie rosse saltando loro contro, badate bene che non ce ne siano due molto vicine perché eliminereste sì la prima, ma la seconda avrebbe la meglio su di voi.
Attenzione a non saltare quando sullo schermo lampeggia la scritta "CAUTION", poiché il treno sta per passare sotto una galleria e finireste con lo sbatterci il muso: la conseguenza è una caduta rovinosa.
Quando siete all'interno delle carrozze, per eliminare i "REDMEN" potete solo saltar loro addosso, però in due maniere: direttamente, come nel primo stage, oppure lasciandovi cadere dal soffitto, dove è possibile rimanere mantenendo premuto il pulsante di salto; naturalmente per scendere basta rilasciare il tasto. In entrambi i casi attenti ai fantasmi nella parte alta dei vagoni.

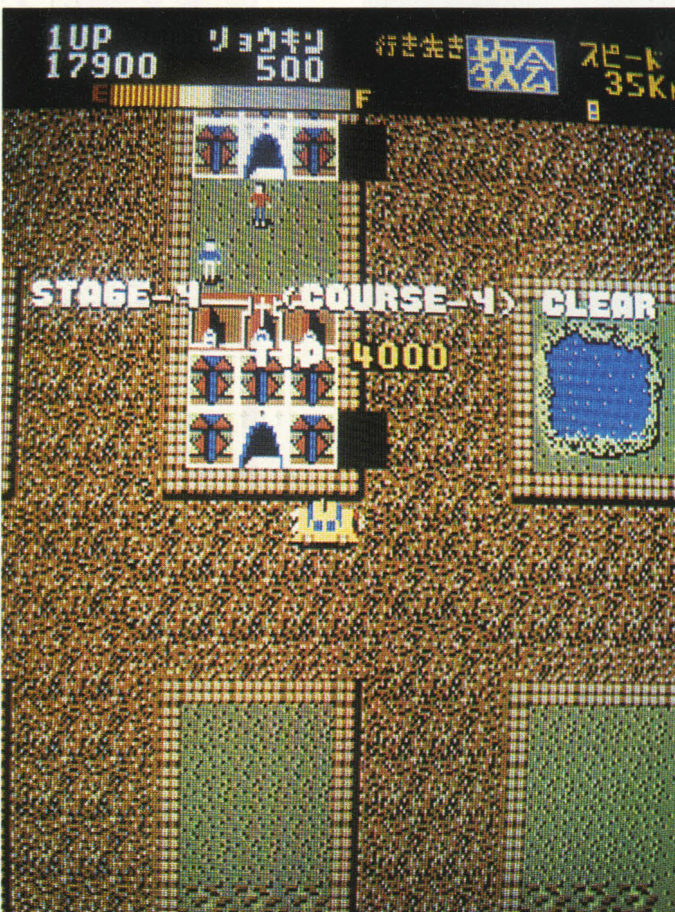
CONCLUSIONI Per quanto riguarda la grafica, le fotografie parlano da sole: stupenda! Il meccanismo di gioco è molto semplice come intenzione, ma la realtà è una sfida ai vostri riflessi: se non siete più che svelti finirete spesso a rotoloni lungo le rotaie. Preparatevi quindi ad impersonare la parte di 007.

RCC

A cura di Maurizio Miccoli

YELLOW CAB

(DATA EAST)
Noi ci credevamo, e i fatti cominciano a darci ragione: basta vedere i punteggi raggiunti nell'AIVA Scoreboard per constatare che anche in Italia ci sono sempre i più bravi videogiocatori.
Ormai il livello qualitativo si è talmente elevato che è molto più difficile per un gioco resistere alla "distruzione": da qui la comparsa ancora più diffusa di videogiochi che richiedono una maggior capacità di comprensione degli stessi meccanismi di gioco, nonché una reattività fuori del comune.
Tipico esempio è questo Yellow Cab, affettuosamente chiamato "il taxi maledetto", che meriterebbe l'Oscar degli Incromprensibili, soprattutto perché sembra che nessuno si sia ancora premurato di tradurre le scritte che compaiono, sia nella presentazione che durante il gioco, tutte in giapponese.

IL GIOCO L'unica cosa che si capisce dalla presentazione è che dobbiamo muovere una macchinetta gialla sino ad arrivare a delle postazioni fisse con la scritta "TAXI", dove possiamo trovare qualche viaggiatore da caricare, il quale ci indica il posto dove desidera essere trasportato dandoci la distanza dello stesso posto dal posteggio ove ci troviamo.
Infatti se guardiamo il alto a destra dello schermo vedremo due freccettine (la prima indica destra o sinistra, quella più sotto alto o basso) seguite da due numeri: questi in pratica sono una sorta di coppia di coordinate del punto che dobbiamo raggiungere.
Quando entrambi i numeri si azzereranno, saremo in prossimità della meta: raggiungendo la scritta "TAXI STOP" vedremo il nostro viaggiatore scendere soddisfatto, mentre noi dovremo riprendere il nostro girovagare alla ricerca di altri clienti.
Spiegato così in due parole il gioco non sembra un granché difficile: l'unico particolare, tutt'altro che trascurabile, è che dopo la prima "corsa" le strade si affollano, oltre che di macchine, di numerosi camion, con i quali bastano due impatti per perdere il nostro prezioso trabiccolo.

LA CITTÀ Ma ciò che sicuramente rende più impegnativo questo gioco è il posto dove si svolge, cioè la città stessa. Le prime volte che si vestono i panni di taxista si finisce quasi sempre col perdere il senso dell'orientamento, girando sempre negli stessi posti, ove ormai non ci sono più passeggeri da caricare.
In effetti lo schermo visualizza una parte della città ben piccola: prendendo come punti di riferimento i numeri che indicano la distanza dal "TAXI STOP", possiamo controllare solo un quadratino di poco più di 3x3 "numeri".
Se osservate bene il gioco, vedrete che ogni pezzo di strada, grande o piccolo, ed ogni isolato piccolo, quadrato o rettangolare, "vale" 1 "numero", mentre gli isolati più grossi valgono da 4 sino a ben 14 "numeri".
Per capire la complessità del gioco, vi diremo che in Yellow Cab ci sono non una, ma due città, che si alternano ogni 12 STAGE, cioè ogni 12 passeggeri portati a destinazione; la prima città è un quadrato di 59x59 numeri, mentre la seconda di "soli" 51x51. In teoria quindi ci sono più di 600 "schermate", che per fortuna si riducono di un poco grazie alla presenza degli isolati più grossi.
Continuiamo ora a "dare i numeri": è l'unico modo per cercare di semplificare questo videogioco!
Ogni città ha tre "rappresentazioni", in ognuna delle quali abbiamo solo quattro tipi di passeggeri da raccogliere: dopo i primi quattro STAGE la città veste i "panni autunnali", assumendo dei colori

smorti, in contrasto con quelli vivaci che rappresentavano la bella stagione nel primo ciclo. Nell'ultima serie di quattro passeggeri una bianca coltre di neve cambia nuovamente l'aspetto della nostra metropoli.
Vediamo in dettaglio i 6 gruppi di 4 STAGE ciascuno, indicando il numero che caratterizza la corsa (COURSE), il passeggero e la sua destinazione.

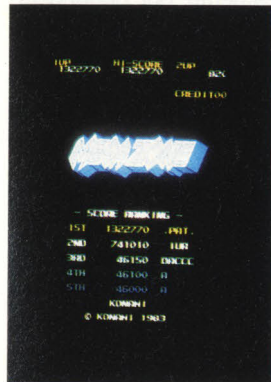
I quattro passeggeri possono essere caricati alla rinfusa, ma l'ordine con il quale ve li abbiamo presentati segue anche un criterio tattico, considerando la vicinanza di un cliente con la destinazione di quello precedente.
Continuando nella nostra "opera elencatrice", vi diremo che nella prima città ci sono 27 Posteggi di TAXI, che si riducono a 15 nella seconda; come non bastasse tutto ciò, ci sono anche dei posteggi che sono sempre vuoti: ecco l'elenco completo per ogni tipo di passeggero (o corsa=C).

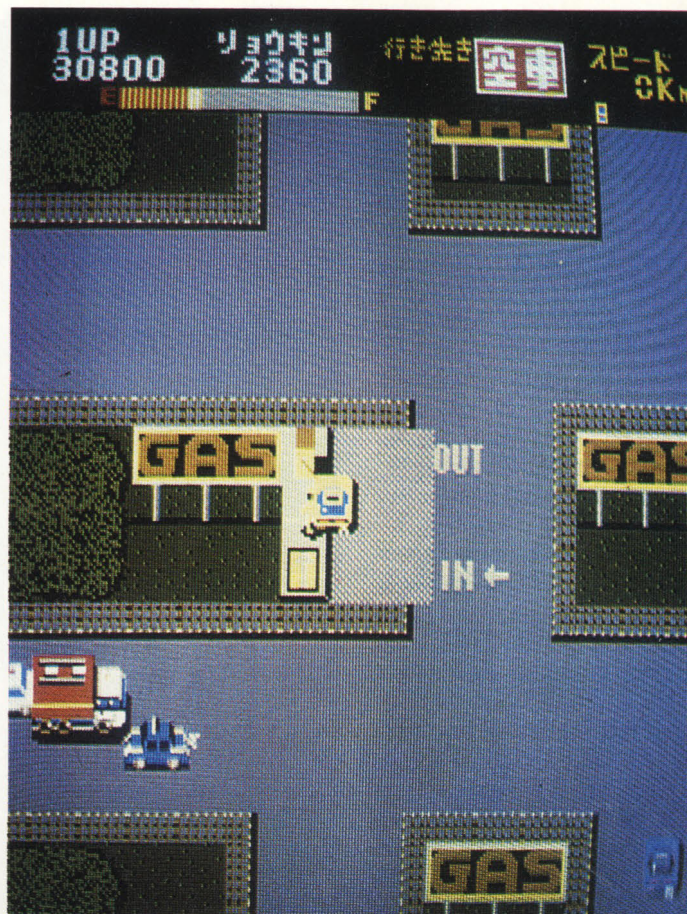
1°) COURSE	10:	un funzionario del Dipartimento
COURSE	3:	un infermiere dell'ospedale
COURSE	1:	un viaggiatore che prende il treno
COURSE	4:	una suora che si reca in chiesa
2°) COURSE	5:	un dirigente della TV
COURSE	2:	un pilota della base missilistica
COURSE	3:	l'infermiere
COURSE	1:	il viaggiatore
3°) COURSE	7:	un attore degli "Studio"
COURSE	6:	forse un ginnasta?
COURSE	10:	un funzionario
COURSE	8:	il direttore dell'Hotel
4°) COURSE	2:	il pilota
COURSE	1:	il viaggiatore
COURSE	3:	l'infermiere
COURSE	4:	la suora
5°) COURSE	9:	il "boss" della "Company"
COURSE	6:	il ginnasta (?)
COURSE	7:	l'attore
COURSE	8:	il direttore dell'Hotel
6°) COURSE	10:	il funzionario
COURSE	5:	il dirigente della TV
COURSE	2:	il pilota
COURSE	4:	la suora

1°)	C10:5	C3 :6	C1 :4	C4 :7	Vuoto: 5
2°)	C5 :5	C2 :6	C3 :5	C1 :6	Vuoto: 5
3°)	C7 :4	C6 :4	C10:4	C8 :4	Vuoto: 11
4°)	C2 :2	C1 :3	C3 :1	C4 :2	Vuoto: 7
5°)	C9 :2	C6 :2	C7 :1	C8 :1	Vuoto: 9
6°)	C10:1	C5 :2	C2 :1	C4 :2	Vuoto: 9

Megazone: la sfida continua

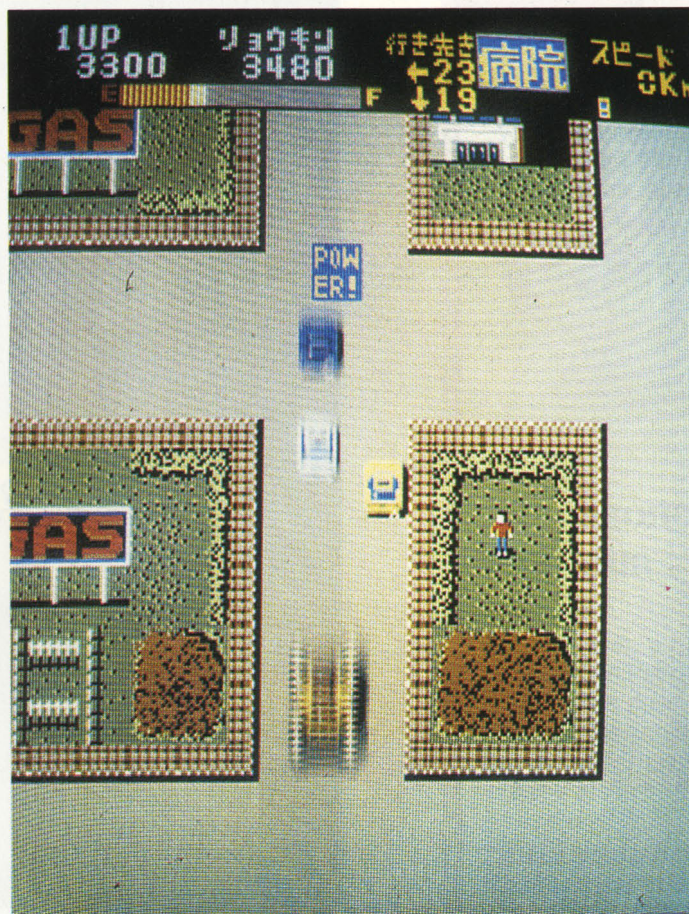
Era inevitabile: a furia di sfide all'ultimo sangue tra il sottoscritto e Patrizio Izzo, prima o poi il record italiano di Megazone doveva cadere!
Come potete constatare dalla foto, il nuovo limite è di ben 1.322.770 punti, ottenuto al 1° livello, con 3 vite iniziali e vite extra a 20000 e 70000 punti; il tutto contro il mio modesto 741010.
NIENTE MALE COME BATOSTA!
Ma ciò che è più importante, e che interessa ai lettori, è la scoperta di alcuni trucchi per incrementare il punteggio o per rendere più facile il gioco.
Quando si arriva agli "scambi" è possibile scegliere quali avversari farci arrivare, secondo dove mettiamo la nostra astronave.
Nel primo scambio, nelle mappe dispari 1°, 3°, 5°... normalmente arrivano dei meteoriti (al 2° livello); se invece si porta l'astronave il più possibile in alto, compariranno i perfidi fiorellini.
Nelle mappe pari è possibile far uscire con lo stesso metodo fiorellini e meteoriti al posto dei bozzoli.
Se al secondo scambio andiamo a destra, quando arriviamo ad una ulteriore biforcazione, per evitare i capocchioni dobbiamo portarci subito in alto a destra. Invece se allo scambio andiamo a sinistra, quando la strada fa una deviazione a destra, per evitare i soliti maledetti bisogna rimanere il più in basso possibile.
Per finire, ecco il pattern per fare DUE granchi da 10000 punti dopo il primo bivio (al 1° e al 2° livello): bisogna prendere subito l'EYEBALL piccolo prima che compaiano i granchi, poi portarsi in alto a sinistra ed eliminare quattro granchi della prima fila; colpendo il più a destra dei quattro si è in linea per eliminare i quattro diamantini. Subito dopo bisogna riportarsi a sinistra e prendere il granchio della terza fila che sta uscendo dallo schermo; ora il gioco è fatto: gli altri granchi potete prenderli

nell'ordine che preferite.
L'unico difetto di questo schema è che per riuscire a farlo bisogna disporre di una macchina con un joystick che muove il MEGAZONE velocemente; il nostro joystick era invece uno di quelli "lenti", che siamo riusciti a "smollare" (almeno in diagonale) con molta pazienza.

COIN-OP, Pianeta misterioso

Probabilmente non si finirà mai di trovare cose nuove, strane, anomale o misteriose su queste macchinette, croce e delizia di milioni di videogiocatori: è una caratteristica propria del mondo dei videogiochi l'essere in perenne divenire, ed è forse questa la sua migliore peculiarità.
Insomma, nel pianeta dei coin-op c'è molto da scoprire, sia per quanto riguarda l'hardware, cioè la macchina in senso lato, sia per il software, ossia il gioco vero e proprio.
In molti ci hanno scritto chiedendoci di spiegare come possa capitare di trovare lo schermo di un gioco sottosopra. Se lo stesso fenomeno accade a diversi giochi, è impropabile che sia dovuto ad un difetto del software, cioè ad un "bug" nel programma, ma è più probabile che riguardi l'hardware.
Infatti, tra le varie regolazioni possibili con i già citati DIP SWITCH si può anche scegliere tra "UPRIGHT" e "TABLE"; nel primo modo il gioco funziona in maniera tradizionale, mentre nel secondo è condizionato per quei modelli tipo tavolino, dove un giocatore si siede da una parte e il secondo dall'altra, avendo ognuno i propri comandi.
Se quindi il noleggiatore sbaglia a regolare lo switch apposito, quando si gioca una partita in doppio ecco verificarsi il "fattaccio" che tanto stupore ha destato tra i nostri lettori: i comandi logicamente non rispondono più e lo schermo risulta rovesciato.

GAS Il nostro è un taxi economo: invece che a benzina va a gas, ma purtroppo anche questo prima o poi si consuma e l'apposita linea segnalatrice diventa rossa, accompagnata da un segnale d'allarme.
Per fare rifornimento dobbiamo andare in uno degli appositi distributori con la scritta "GAS-IN-OUT", sempre se la nostra riserva, indicata nel mezzo della parte superiore dello schermo tra il punteggio e le due freccettine con i numeri, non si è ridotta a zero.
Naturalmente se il gas finisce perdiamo un taxi, e se avevamo a bordo un passeggero questi scenderà tutto sdegnato imprecando in cuor suo contro la sorte che gli ha affibbiato un taxista così maldestro.

AVVERSARI Dopo aver visto le difficoltà proprie del gioco, che in fin dei conti sono l'avversario più pericoloso per il nostro taxi, passiamo ora ai nemici in "carne e ossa". Ci sono una dozzina di veicoli a motore che gironzolano per la città, ma le varie macchine e camioncini della polizia, della Croce Rossa, dei pompieri, etc., non sono pericolose più di tanto.
Bisogna solo stare attenti che non ci sbattano con un urto violento in pasto a qualche

bel camion che sopraggiunge improvviso alle nostre spalle, il che causerebbe la dipartita del nostro taxi.

PUNTEGGIO Ci sono diversi modi di incrementare il nostro "score": il più semplice è viaggiare, il che ci dà 60 punti alla volta per ogni tot di strada che percorriamo. Inoltre se abbiamo a bordo un passeggero aumentiamo la nostra riserva di GAS di 120 unità ogni 60 punti (mentre ogni altro incremento di punteggio causa un eguale aumento di riserva).
Se sul nostro cammino incontriamo due macchine incastrate possiamo eliminarle con una piccola botta, ottenendo così 100 punti; se poi si riesce a fare lo stesso con due camion o con una macchina ed un camion, si totalizzano ben 500 punti!
Abbiamo poi delle specie di "special" disseminati per lo schermo, che danno tutti 1000 punti ciascuno: un quadratino blu con la scritta GAS (che fa risalire direttamente la nostra linea indicatrice), un altro con la scritta POWER (i finestrini del taxi lampeggiano per segnalare che è diventato momentaneamente invulnerabile) ed un simbolino simile a quelli che indicano i taxi che ci sono rimasti di scorta (probabilmente accumulandone un certo numero si ottiene un taxi extra, secondo come è regolato il gioco).
Infine c'è il "bonus" che si ottiene ogni volta che si porta un cliente a destinazione. Compare una scritta come la seguente:
STAGE 1 (COURSE 10)
CLEAR
TIP 2000
TIP (che in americano significa "mancia") indica appunto il premio in punti e in GAS ottenuto per il successo della missione; il suo valore varia

da 2000 a 5000, secondo quanto gas ci è rimasto.

STRATEGIA Per stabilire qual'è il percorso migliore per caricare e scaricare i vari passeggeri teoricamente sarebbe necessario conoscere tutta la città, ma dato che è un'impresa alquanto improba con poche 200 lire, ci conviene cominciare a memorizzare solo lo stretto indispensabile.
La città può essere divisa in tre zone: il centro, la periferia e la campagna.
Nel centro ci sono strade larghe, delimitate da isolati molto grossi, in periferia le strade sono sempre asfaltate (color grigio), mentre in campagna troviamo strade sterrate.
Ma la cosa più importante di questa suddivisione è che solo in periferia possiamo trovare posteggi di taxi o distributori di GAS!
Quando avrete un poco più di confidenza con questo gioco potrete poi utilizzare le grandi vie del centro per trasferirvi più velocemente e con minori rischi da una zona all'altra della città. Inoltre nei grandi incroci c'è la possibilità di trovare qualche special (GAS o simbolino).
Quindi cercate di passare per la campagna solo quando vi siete costretti, perché dovete portarci qualche cliente: risparmierete così tempo prezioso e non correrete rischi inutili.
Logicamente poi ognuno di voi sceglierà la strada che gli sembra migliore, tra le migliaia possibili (è proprio questo il bello del gioco!), ma alcuni consigli saranno sempre validi. Mon andate mai per troppo tempo alla velocità massima (115 Kmh) perché altrimenti farete inevitabilmente uno scontro frontale con qualche camion, saltando così in aria.
Quando vi "imballate", cioè non riuscite ad accelerare spingendo nella direzione desiderata il joystick, toccate appena il pulsante del freno: servirà a sbloccare la situazione.
Infine quando vedete un camion rosso tenetelo d'occhio; se si incastrerà con una macchina o con un altro camion precipitatevi a dare una botta al "gruppo". Oltre ai soliti 500 punti otterrete anche un incremento della linea indicatrice del GAS, risparmiando così la preziosa riserva, a cui conviene attingere solo nei momenti disperati.

CONCLUSIONI Questa volta ci siamo dilungati forse un poco troppo e siamo stati estremamente schematici, ma speriamo che tutto ciò sia servito a darvi una mano per inserire il vostro punteggio nella apposita classifica: bastano "appena" 50000 punti per inserirsi al primo posto!
Comunque, se vi sembra che questa recensione sia un poco complicata, basterà dirvi che per farla è stato necessario fare la pianta completa di tutte e due le città: niente male come "lavoretto".

(KONAMI)
(DATA EAST)

SCRAMBLE EXPLORER

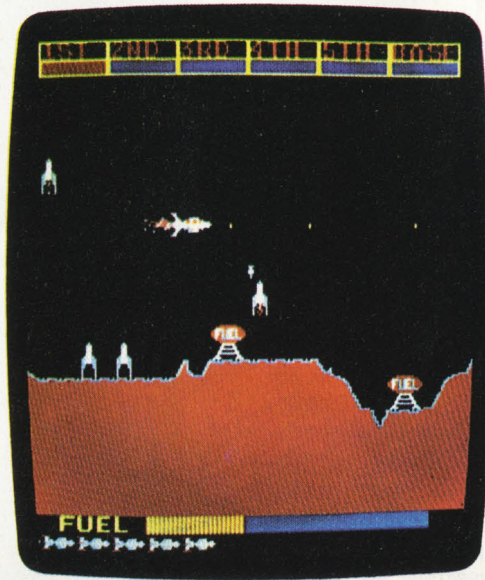
Scramble è uno dei più noti videogichi da bar, prodotto nel gennaio del 1981 dalla Konami e fabbricato su licenza da Stern, Sega e, in Italia, da Zaccaria.
Stranamente, nonostante il successo ottenuto, non ci sono stati molti arcade che si sono ispirati a Scramble: possiamo ricordare il difficilissimo Super Cobra, sempre della Konami, e Scorpion, della Zaccaria. C'è stata anche una versione prodotto un anno più tardi sotto il nome di EXPLORER, dalla Data East, che risultava molto più difficile per il fatto che gli avversari non erano disposti sempre nella stessa maniera, ma variavano il loro ordine ad ogni missione.

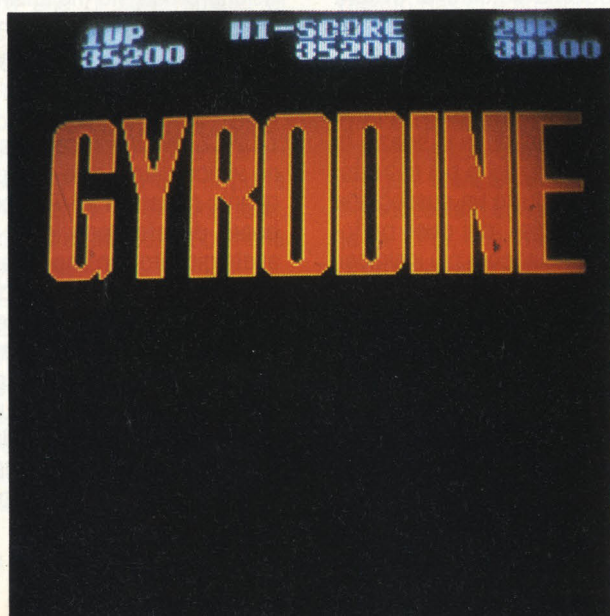
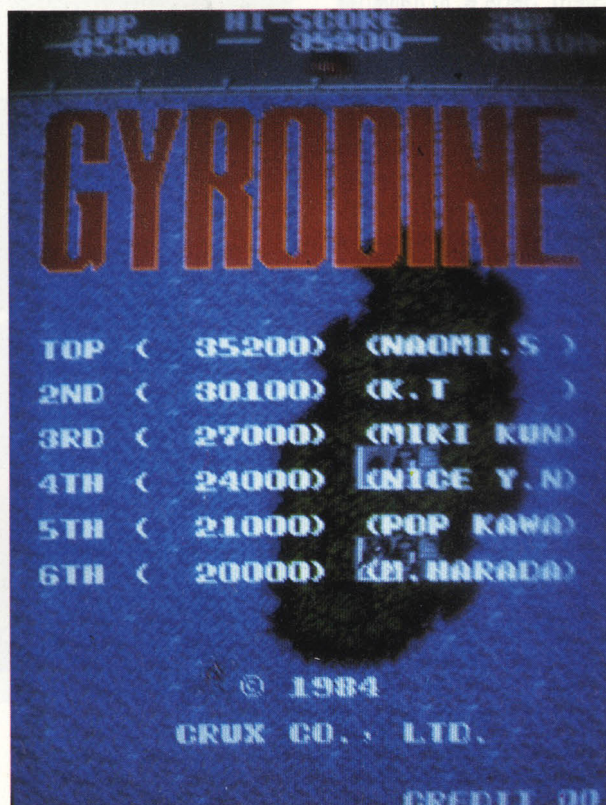
IL GIOCO Lo scopo del gioco, a scorrimento orizzontale da sinistra verso destra, è penetrare le difese nemiche attraverso cinque fasi di gioco sino ad arrivare alla BASE ove dobbiamo distruggere il grande deposito. Compiuta la missione si riparte verso un'altra base, con l'unica differenza che ora il FUEL si consuma più rapidamente.
La nostra riserva di carburante viene indicata da una apposita linea, posta nella parte inferiore dello schermo, che diventa gradatamente blu (man mano che consumiamo FUEL) e che ritorna gialla ogni volta che lo reintegriamo colpendo una cisterna. Completa la nostra "strumentazione" un indicatore della fase in cui ci troviamo (segnalata da rettangolini rossi) posto nella parte superiore dello schermo.

LE FASI Cominciamo la nostra penetrazione nelle linee nemiche: ci troviamo sopra un altipiano, con piccolo saliscendi, dal quale i perfidi alieni ci lanciano contro i loro missili per intercettare il nostro razzo.
Ma noi disponiamo di due armi che fanno "tabula rasa", eliminando ogni resistenza avversaria; i proiettili a traiettoria verticale e le bombe, che cadono inesorabili con traiettoria parabolica: hanno ragione di missili, torri di controllo e depositi di carburante.
Arriviamo poi alla caverna degli UFO, che si muovono sempre sulla stessa linea verticale dall'alto in basso e viceversa: possiamo concentrare la nostra attenzione su di loro oppure cercare di massacrare le postazioni a terra, che in questa fase sono inattive.
Nella fase successiva il nemico principale è ancora un altro: una pioggia interminabile di invincibili meteoriti, che dobbiamo cercare di evitare se non vogliamo concludere anzitempo la nostra missione.
Eccoci finalmente arrivati alla città aliena, dove lo spazio di manovra è molto più ristretto, essendo tutto un susseguirsi di grattacieli, dai quali partono missili ancora più insidiosi, data la loro vicinanza.
Siamo giunti alla quinta ed ultima fase prima della BASE: il labirinto, nel quale dobbiamo sfoderare tutta la nostra precisione per riuscire ad imboccare gli stretti tunnel di cui è composto, nei quali c'è giusto lo spazio per far passare il nostro razzo.

PUNTEGGIO Un missile a terra vale 50 punti, intercettato in aria 80; una cisterna di carburante (FUEL) dà 150 punti, una torre di controllo (TOWER) varia da 100 a 200 sino a 300 punti, un UFO incrementa il punteggio di altri 100 punti, mentre la Base finale ci regala ben 800 punti.

STRATEGIA La cosa principale in questo gioco è trovare un joystick in buone condizioni, altrimenti è pressoché impossibile affrontare con successo il labirinto.
Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, bisogna semplicemente impararsi a memoria il percorso, in maniera tale da sapere in anticipo quando bisogna sganciare le bombe, che cadono solo due alla volta dopo che quelle precedenti hanno colpito il bersaglio.
Avendo la possibilità di spaziare in quasi tutta la metà sinistra dello schermo in generale, conviene stare in basso e il più avanti possibile, così da poter eliminare subito la maggior parte dei nemici con i proiettili ed avere eventualmente la possibilità di tornare indietro (in effetti è solo un'illusione ottica; noi rimaniamo fermi, mentre il quadro continua a scorrere verso sinistra).

CONCLUSIONI In conclusione vi ricordiamo solo che per quanto riguarda l'AIVA Scoreboard dovete specificare se avete giocato con uno Scramble o con un Explorer, perché mentre nel primo teoricamente è possibile andare avanti all'infinito, col secondo è già un'impresa arrivare alla quinta missione: infatti qui i FUEL della quinta fase sono quasi tutti in nicchie irraggiungibili!

GYRODINE

È veramente incredibile la fantasia degli esseri umani e dei programmatori di videogiochi in particolare: riescono sempre ad inventare qualcosa di nuovo ed interessante anche per quanto riguarda filoni di giochi già ampiamente sfruttati.
È il caso di questo Gyrodine il quale, come tanti altri giochi che già vi abbiamo presentato, fa esclamare la prima volta che lo si vede: "Toh, un'altra copia di Xevious!"
Ma se si osserva attentamente bisogna riconoscere che ci sono numerose differenze che fanno di Gyrodine un qualcosa di completamente nuovo.
Mentre in Xevious lo schermo scorreva verticalmente presentando sempre le stesse situazioni di gioco ed invece in Megazone avevamo la possibilità di scegliere tra diverse opzioni di percorso quando ci trovavamo ai bivi, in Gyrodine abbiamo addirittura l'opportunità di "spostare" lo schermo, in quanto tutto il percorso che scorre sotto di noi è più largo dello schermo stesso.
Muovendo il joystick si muovono sia il nostro elicottero, sia lo schermo sinché non siamo giunti ad uno dei due margini del percorso, dopo di che possiamo manovrare solo l'elicottero.
Altra novità, almeno in questo genere di videogiochi, è appunto l'utilizzo di un elicottero come mezzo di combattimento.
Infatti gli avversari che dobbiamo combattere sono aerei, elicotteri missili, camion, carri armati, navi da guerra, sottomarini. C'è una sola intrusione aliena: dischi volanti che a dire la verità, si rivelano i nemici più ostici perché sono velocissimi.
Gli scenari sono stupendi dal punto di vistra grafico, ma questo non ci sorprenderebbe se non fosse per certi piccoli particolari quali gli alberi che muovono la loro chioma quando li sorvoliamo o gli omini che corrono sotto di noi cercando rifugio.

Se fate attenzione scoprirete che questi omini sono dei "nostri": se li colpiamo vedremo infatti il nostro punteggio diminuire anziché aumentare.
Non mancano in questo gioco nemmeno i trucchi: non bisogna colpire certi bersagli se non vogliamo attivare le batterie nascoste nelle foreste, che sono ben più insidiose delle postazioni fisse, dato che compaiono all'improvviso vomitandoci addosso un uragano di fuoco.
Un ultimo particolare arricchisce questo gioco: se volete conoscere nuove strade, fiumi, foreste, mari, in una parola se volete proseguire nel gioco, potete introdurre più monete quando iniziate la partita. Appena vi colpiranno l'ultimo elicottero schiacciate il pulsante di inizio della partita immediatamente prima che compaia la scritta GAME OVER: comparirà un grazioso paracadute ed avrete a disposizione un altro (1 solo) elicottero.
Qualcuno penserà che ci sono giochi che offrono un proseguimento di partita piu "generoso", ma quanti di voi sono riusciti ad arrivare fino alla fine nei giochi di combattimento che non offrono invece nessuna opportunità di proseguire?

La biblioteca per ragazzi firmata Jackson.

Speedy Computer
primi passi in basic
una facile guida per scrivere programmi

Speedy Computer
impariamo a programmare
basic per principianti

Giocare con i personal computer

Speedy Computer
come lavora e cosa può fare

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Daniel Isaaman - Jenny Tyler

BATTAGLIE CON IL COMPUTER

Il gioco della guerra ha contagiato anche i computer. Qui vengono presentati vari giochi scritti in BASIC per "fare la guerra" sul proprio computer, che deve essere uno dei seguenti: BBC, Apple, Vic 20, TRS-80, ZX Spectrum e ZX 81.
Cod. 011D Pag. 48 Lire 9.000

Ian Graham

GIOCHI CON IL COMPUTER

Il libro, parla di giochi con il computer, una volta tanto visti dalla parte del computer, e non dell'utente.
In particolare spiega, in modo semplice ma preciso, come fa il computer a giocare, come fa a produrre immagini e suoni durante il gioco e come fa (in genere!) a vincere.
Cod. 006D Pag. 48 Lire 9.000

Brian Reffin Smith

IMPARIAMO A PROGRAMMARE

Il libro fornisce le conoscenze essenziali per incominciare a programmare in BASIC su di un personal computer.
Cod. 018D Pag. 48 Lire 9.000

PRIMI PASSI IN BASIC

Il libro propone l'apprendimento del linguaggio BASIC tramite lo studio e l'esame dettagliato di programmi già scritti.
Cod. 007D Pag. 48 Lire 9.000

Tony Potter - Ivor Guild

I ROBOT

Dopo una rapida panoramica su che cosa può fare un robot, il libro presenta una serie di robot con funzioni particolari: i robot a braccio, i robot operai, i robot nello spazio, etc.
Affronta poi il problema di come un robot può essere programmato e controllato da un computer, e di come praticamente si realizza un robot.
Cod. 003D Pag. 48 Lire 9.000

Judy Tatchell - Bill Bennett

CONOSCERE IL PERSONAL

Il libro spiega che cosa si può fare con un personal computer, come si usa e come funziona.
Cod. 008D Pag. 48 Lire 9.000

Lynn Miring - Ian Graham

RIVOLUZIONE INFORMATICA

Il volume è rivolto in particolare ai bambini, ma anche a tutti coloro che, presto o tardi, verranno coinvolti dalle nuove tecniche informatiche più come utenti che come operatori.
Cod. 004D Pag. 48 Lire 9.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
		Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca

n° ____________

☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

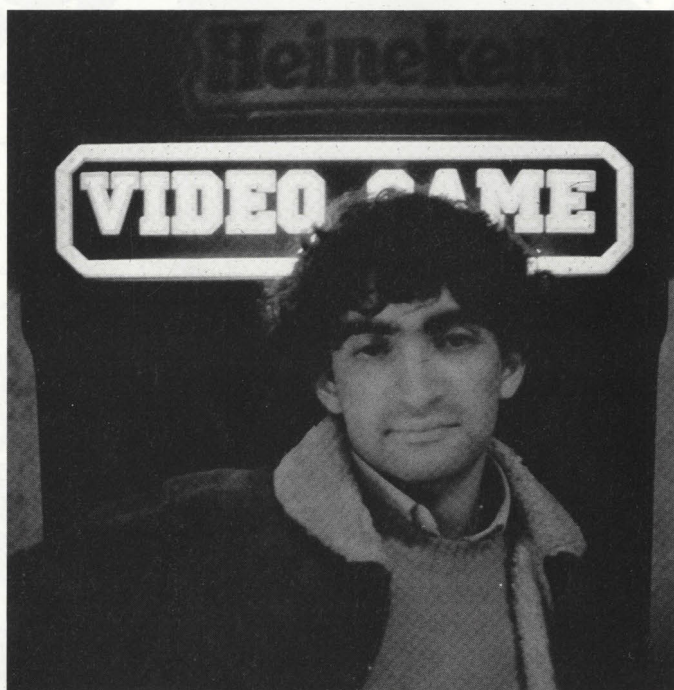
Nome
Cognome
Via
Cap. Città Prov.
Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura
Partita I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000

VIDEO CAMPIONI

Massimo Di Maggio 20 anni Torino

Massimo ha giocato per 38 ore e 20 minuti... un quasi record italiano se solo avesse resistito per altre 4 ore.
Ho chiaccherato con lui durante la notte del 26 Ottobre mentre ancora giocava.
"Sono su di morale, mi fa solo un pò male il braccio. No, non la mano, io le mie precauzioni le ho prese. L'altra volta, quando sono riuscito a resistere 26 ore, mi ero rovinato il palmo. Lo spessore era diventato il doppio ed avevo perso la sensibilità, così questa volta mi sono premunito. Prima ho messo della crema ammorbidente, poi ho fasciato stretto la mano con della garza e dopo ci ho messo sopra il guanto di lana per mantenerla calda."
"Mi hanno detto che non usi pattern fissi..." "No, cioé si, io i pattern li ho, ma a questi livelli la prontezza di riflessi se ne va e allora non si riesce più a farli. Quando uno se li studia è per fare più punti e quindi sono necessariamente più veloci, ma così, dopo 24 ore e passa, non è più possibile farli. Si segue l'abbozzo di questi schemi e poi per il resto si va a naso."
"Prima mi dicevi che non giocherai più a questo gioco che ti piaceva così tanto."
"Non è che non ci giocherò più...è che non posso più giocarci a livello che entro in un bar per farci una partitina. Se inserisco le 200 lire so quando inizio, ma non quando finisco."
"Stai cercando di battere il record italiano di durata, ma questo cosa significa per te?"
"È una cosa mia: personale. Avevo fatto il primo record italiano, 26 ore, ma poi dopo due mesi ci ha pensato Enrico e così...se ce l'ha fatta lui, perchè non io?"
Massimo era seguito da amici e parenti, la sua ragazza provvedeva a rifornirlo di zucchero, Enervit, Vitamina C, pastiglie di ferro e due persone si alternavano a massaggiargli la schiena con olio canforato.
La mattina dopo alle 08,25 Massimo ha terminato la sua prova. Durante la premiazione, con la mano paralizzata e gli occhi cerchiati di nero, chiedeva agli amici e alla sua ragazza, in che discoteca sarebbero andati a ballare quella stessa sera!

Vanessa Passoni

Rosario Grifanti 21 anni Torino

Rosario è arrivato 2°, giocando ininterrottamente per 29 ore, ed è stato l'unico ad ammettere apertamente che ad un certo punto non ne poteva proprio più.
Mentre giocava era silenzionso e concentrato e qualunque domanda gli si ponesse, la risposta era un monosillabo, come se in quel momento non fosse presente.
Il giorno dopo, forse perchè aveva dormito, era più loquace.
"Ho notato che all'inizio si comicia con il principio di vincere, ma poi pian-piano scema e alla fine si perdono anche i riflessi.

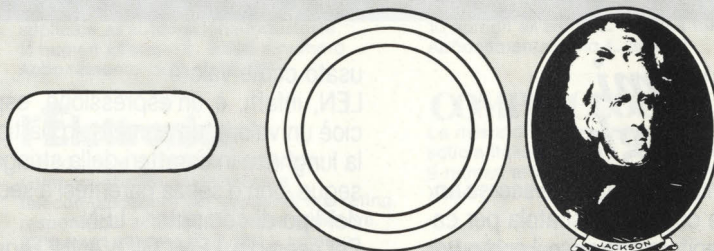
Infatti ad un certo punto non sono più riuscito a continuare, pensavo di poter resistere di più, ma avevo già chiesto abbastanza al mio corpo e quando è arrivata l'ultima crisi non sono più riuscito a riprendermi. Per una vita guadagnata ne perdevo 5."

"Era la prima volta che facevo una cosa simile. A un certo punto ho lasciato la macchina per andare a bere un caffè e non vedevo più niente, solo pallini...avevo davanti il serpente che girava."

"Dopo aver finito sono andato a dormire e quando ho chiuso gli occhi ho iniziato a vedere delle stelle strane, forse la luminosità del gioco mi aveva disturbato gli occhi, ma poi mi sono addormentato."

Con il suo Hi-Score di 620.991.820 punti, Rosario non ha saputo dirmi che cosa in realtà provasse dopo la sua impresa. Forse per lui, nonostante il 2° posto, questa prova non è stata così entusiasmante come per gli altri.

Vanessa Passoni

1) Massimo dopo 28 h. mentre ancora sta giocando
2) Massimo dopo 38 h.
3) Rosario davanti la sua macchina.

SPIEGACOMPUTER

Misurami le stringhe

Nella chiacchierata della volta scorsa ho spiegato che cos'è una "scatola per caratteri": contenitore che noi e il computer riconosciamo in base al suo nome seguito dalla espressione $ (dollaro), nel quale può trovar posto qualsiasi insieme di caratteri della tastiera. In gergo una "scatola" di questo tipo si chiama VARIABILE, e in particolare se è predisposta ad accogliere insiemi di caratteri si chiama VARIABILE STRINGA: in computerese infatti un insieme di caratteri si chiama STRINGA.

Vediamo ora una delle cose che si possono fare con una variabile stringa: per esempio misurarne la lunghezza: il programmino che uso questa volta come esempio vi dimostra che la cosa può essere interessante.

Dopo la solita REM (annotazione) che riguarda noi ma non interessa il computer, trovate alla linea 20 l'istruzione di ingresso da tastiera (INPUT), con tanto di messaggio accompagnatorio.

Ricordatevi solo che il computer non sa nulla delle vostre intenzioni, quindi vi lascerà battere quanti tasti vorrete, e considererà conclusa la parola solo dopo che avrete annunciato il suo termine battendo il tasto ENTER o RETURN.

La novità arriva alla linea 30.

LET è l'istruzione di assegnazione interna: ciò che viene inserito nella variabile I$ si trova già nel programma, mentre con INPUT l'assegnazione arriva dall'esterno. In questo caso alla variabile L viene assegnato un valore.

Alla linea 40 invece il programma dice LEN (a $), ossia la lunghezza di A $. I più attenti si accorgeranno che LEN non è un'istruzione, tantochè può essere usato come valore.

LEN, infatti, è un'espressione, esprime cioè un valore, un numero. In particolare la lunghezza in caratteri della stringa che segue -con o senza parentesi a seconda del tipo di computer - LEN.

Per esempio: LEN ("GIOVANNI") equivale al numero 8, poichè la stringa di caratteri GIOVANNI è composta di 8 lettere. Ricordatevi che per il computer anche uno spazio è un carattere, cosicchè LEN ("GIOVE PLUVIO") è il numero 12, anche se di lettere vere e proprie voi ne vedete solo 11.

Ricordatevi che non potete chiedere il LEN, ossia la lunghezza, di una espressione numerica, ma solo di una stringa di caratteri: LEN (123) vi darà errore, mentre LEN ("123") vi darà 3, perchè mentre 123 esprime una quantità, proprio centoventitre, "123" non è altro che un insieme di tre caratteri "1", "2", "3". Allo steso modo potete chiedere il LEN di una variabile stringa, così come in questo programma si chiede il LEN di a $: se la variabile-stringa è vuota, allora il LEN sarà 0. Ma non potete chiedere il LEN di una variabile numerica: LEN (L) non ha senso, poichè L è un valore numerico, e non un insieme di caratteri.

Vi sarà sembrato noioso, ma sono tutti concetti base della comprensione del funzionamento del computer.

Ma nella linea successiva vediamo la più importante funzione del computer in atto: la verifica di una condizione.

A causa della IF...THEN (istruzione condizionale) il contenuto di I $ cambia in "a", solo se la condizione è vera, ossia solo se effettivamente L è maggiore di uno.

In questo modo vi rendete conto del fatto che ogni nuova assegnazione annulla quella precedente: il fatto che in I $ esistesse già un contenuto non ha alcuna rilevanza di fronte alla nuova assegnazione.

Ecco che alla linea 60 giungiamo alla conclusione di tanto travaglio: noi chiediamo la stampa (ossia la visualizzazione su video, con l'istruzione PRINT) di una serie di stringhe che dovranno essere "stampate" l'una in fila all'altra.

E così ne imparate anche un'altra: è possibile, lo vedete bene, ordinare la "stampa" di più di un "oggetto", basta dare al computer le informazioni necessarie per farlo. Qui gli oggetti da stampare sono 4, e appartengono ad almento 3 specie diverse: due stringhe, una funzione numerica, una variabile stringa.

L'ordine di stamparle una di seguito all'altra è impartito dai punti e virgola (;) che separano un "oggetto" dall'altro. I computer utilizzano altre punteggiature per separare, come la virgola (,) e l'apostrofo ('): ma non sempre questi simboli corrispondono agli stessi risultati, poichè ci possono essere variazioni da macchina a macchina, cosicchè l'esatto impiego della punteggiatura di separazione si può apprendere solo sul manuale di ogni computer.

Il (;) invece ha sempre lo stesso significato in tutti i BASIC, e cioè indica la stampa di due oggetti l'uno di seguito all'altro. Potete anche terminare una stampa con il (;), come ad esempio così: PRINT "GIOVANNI";

In questo caso la posizione del prossimo oggetto stampato sarà di seguito a Giovanni, anche se nel frattempo il computer avrà eseguito miliardi di altre operazioni.

Mi accorgo che non vi ho ancora detto che cosa succede alla linea 60, che poi è lo scopo di questo breve programmino: il computer stampa una frase che suona "La parola ... composta di ... lettere".

Ma grazie alla nostra linea 50 la frase terminerà con "lettera" al singolare se per caso la parola è di una sola lettera.
Direte; tutto qui!
Non vorrete scherzare, spero: in cinque istruzioni avete insegnato al vostro computer a riconoscere il singolare dal plurale... voi, a scuola, quanto tempo ci avete messo?

Bitbit

```
  10 REM lunghezza
  20 INPUT "srivi una parola ";a
$
  30 LET l$="lettera"
  40 IF LEN a$>1 THEN LET l$="le
ttere"
  50 PRINT "la parola che hai sc
ritto e' di ";LEN a$;" ";l$
  60 GO TO 20
```

PER PARTECIPARE ALLA VIDEOGARA UTILIZZATE IL TAGLIANDO IN FONDO ALLA RIVISTA

A.I.V.A. SCOREBOARD - La classifica dei record

Se ancora non l'avete capito saremo severissimi nella valutazione dei punteggi e dei tagliandi necessari alla vidimazione. Ci arrivano troppi record e crediamo sia necessaria la massima serietà.

Vi ricordiamo che saranno escluse le schede pasticciate, con i record CORRETTI, senza la FIRMA del gestore o con più records insieme: UNA SCHEDA = UN RECORD.

Quindi, nel vostro interesse, mandate tutti i vostri record corredati dal TAGLIANDO (o fotocopia o fac-simile) che trovate in fondo alla rivista, INTERAMENTE COMPILATO; comunque sia, anche se non farete il record assoluto entrerete in graduatoria: non ci sono solo i primi, e l'AIVA compila apposite classiche che tengono conto di tutti i punteggi superiore ad un limite minimo, che logicamente varia secondo il gioco in questione.

Fatevi dire dal gestore il LIVELLO DI DIFFICOLTÀ del gioco; ricordate che non deve essere inferiore al FACTORY (il livello consigliato dalla casa costruttrice).

Infine se volte rendere inoppugnabili i vostri record mandate anche una foto, che tra l'altro per alcuni giochi è indispensabile!

GAME	PUNTEGGIO		GIOCATORE	PROV.	TWIN GAL.	GIOCATORE	STATO	REC. SU
Ambush	591350		A. Zin	GO	–			VG 13
Amidar	2022090		M. Miccoli	MI	18201000	J. Barrett	USA	VG 11
Blaster	–				–			VG 20
Boggy 84	435350		L. Moghi	PV	–			VG 18
Bomb Jack	2278430		G. Dimilta	FO	–			VG 19
Buck Rogers	624684		C. Durante	BS	–			–
Bump & Jump	2429540	□	M. Donadio	RM	1971000	M. Ternasky	USA	VG 5
Burger Time	1543450		M. Marzaduri	BO	5882950	D. Kenney	USA	VG 15
Carnival	–				221780	D. Schooling	USA	VG 2
Centipede	–				16384547	J. Schneider	USA	VG 8
Circus Charlie	985300		E. Zanetti	MI	–			VG 16
Crush roller	2514100		G. Fiorido	PN	2123840	T. Carver	USA	VG 10
Crystal castle	812138		W. Jagodic	TS	846547	E. Ginner	USA	–
Defender	–				79976975	C. Hoffman	USA	VG 7
Dig dug	–				4129600	K. Arthur	USA	VG 6
Donkey Kong	643100		A. Nocenti	BO	874300	B. Mitchell	USA	VG 1
Donkey Kong jr.	–				1259300	C. Frampton	USA	VG 2
Donkey Kong 3	290000		V. Mangiafico	MI	–			VG 21
Dragon's Lair	369576	□	S. Bianchi	PT	558724	J. Boone	USA	VG 17
Elevator Action	35850		G. Marcoto	PD	–			–
Exciting soccer	448340		E. Zanetti	MI	–			VG 16
Exerion	846400		G. Cerlini	RE	–			VG 21
Explorer	–	●						VG24
Eyes	7459400		M. Miccoli	MI	23222320	R. Elliot	USA	VG 3
Firefox (Hard)	384969		O. Bellasio	MI				–
Frogger	94320		E. Zanetti	MI	442330	M. Robichek	USA	VG 1
Galaga	7301490		S. Cavallucci	FO	22222630	L. Dahling	USA	VG 8
Galaxy Ranger	64380		R. Pontolillo	MI	–			–
Gaplus	240150	●	M. Cremagnami	MI	–			
Gyrodine	–	●			–			VG 24
Guzzler	3049590		M. Gaspari	BS	431108	M. Klug	USA	–
Gyruss	33209200		G. Gadda	BO	28015900	D. Wissman	USA	VG 11
Hunch Back	478700		R. Picelli	VI	–			–
Hyper Olympic								
(solo joystick/1M)	90210		M. Miccoli	MI	–			VG 15
(joys. + puls./1M)	92990	□	R. Picelli	VI	–			
Hyper Sports								
(joys. + puls.)	264630		G. Quidacciolu	GO	–			VG 19
Jack Rabbit	1903000		M. Rossi	VR	–			–
Joust (new chip)	–				101192900	R. Gerhardt	Canada	VG 6
Jr. Pac Man	49220		F. Viscardi	PD				
Jungle King	–				1510220	M. Torcello	USA	VG 2
Juno first	31341480		A. Zanetti	MI	–			VG 12
Kangaroo	48200	□	M. Miccoli	MI	921800	D. Kirk	USA	VG 4
Karate Champ 1	78600		D. Baso	PD				VG 23
Karate Champ 2	99800	□	F. Bertazzoti	MI				VG 23
Knock Out	313200		M. Palma	RM	–			–
Krull	401260		M. Campis	TO	11165670	L. Daniels	USA	VG 14
Lady bug	1675230		A. Laini	BS	609900	B. Calton	USA	VG 3
Le Bagnard	121040		A. Priora	MI	–			–
Mario Bros	1.3155.400	□	G. Zilio	MI	–			VG 20
Megazone	1322770	□	P. Izzo	MI	–			VG 19
Mikie	86200		M. Miccoli	MI	–			VG 23
Money money	4064500		I. Vanoncini	BG	–			–
Moon patrol	409130		A. Rimicci	SV	1214600	M. Robichek	USA	VG 2
Motorace USA	3612200		E. Salardi	VR	2058100	L. Holman	USA	VG 11
Mouse trap	19650250		M. Bruni	MO	61336060	B. Bradham	USA	–
Mr. Dol	8277600		S. Michelotti	PT	–			VG 13
Mr. Do's Castle	319460		M. Maletto	TO	308680	Y. Oda	USA	–
Mr. Do wild ride	130524		A. Campis	TO	–			–
Ms. Pac Man	187940		A. Cavaleri	VR	701290	C. Ayrn	USA	VG 7
Naughty Boy	10928510		P. Pagani	BO	5354060	K. French	Canada	VG 18
Nibbler	1001073840		E. Zanetti	MI	1000042270	T. Mc Vey	USA	VG 10
Pac Land	43210		M. Miccoli	MI	–			VG 21
Pengo	454000		F. Vasta	TO	1011370	R. Day	Australia	VG 4
Pole Position	–				66910	M. Klug	USA	VG 7
Pole Position II (test)	64800	□	F. Comolli	MI	–			VG 17
Pooyan	1000800		M. Rossi	PI	364550	R. Marsh	USA	VG 3
Popeye	268000		M. Padroni	OR	1232250	S. Harris	USA	VG 5
Portraits	–				–			VG 12
Pro Soccer	50510	●	F. Panelli	MI				
Q + Bert	10556350		F. Lio	TV	32204485	M. Lee	Canada	VG 5
Qix					1666604	B. Camden	USA	VG 2
Roc'n'rope	487760		A. D'Ambrosio	RM	–			VG 9
Scramble	278170		F. Pullè	BO	–			VG 24
Scrambled egg	–				–			VG 10
Sky lancer	353700		G. Giordani	VC	–			–
Space ace	569570		A. Ciccarelli	MI	–			–
Space dungeon	13113580		S. De Boni	VE	10505915	R. Lilly	USA	–
Star Wars	2533000		A. Priora	MI				–
Stinger	1387020		A. Priora	MI	–			–
Super cobra	144060		C. Conti	TO	198470	M. Brass	USA	–
Super pac man	–				588430	J. Azzis	USA	–
Tactician	92390		P. Izzo	MI	–			–
Tempest	–				11999978	D. Plummer	Canada	VG 1
The pit	141500		M. Vezzalini	MO	162500	J. Adams	USA	–
Time pilot	12344700		I. Tarantino	TO	11548400	M. Zukjey	USA	VG 6
Time pilot 84	554600		A. Ciccarelli	MI	–			–
Tube panic	443803		E. Zanetti	MI	–			–
Tutankham	307200		R. Picelli	VI	–			VG 4
Up'n down	71590		O. Bellasio	MI	–			–
Vanguard	342800		M. Baldi	PT	3110100	S. Williams	USA	VG 14
Vastar	1698530		M. Cassaniti	Pr	–			VG 18
Video hustler	792500		M. Miccoli	MI	–			VG 20
Water ski	98690		E. Zanetti	MI	–			–
World tennis	260250		S. Iannuzzo	TO	–			VG 3
Xevious	7009660		M. Borroni	MI	4000200	B. Horne	USA	VG 9
Yellow cab	82500	●	M. Miccoli	MI	–			VG 24
Zaxxon	–				3839550	E. Burch	USA	VG 3

Legenda della terza colonnina:
● = gioco nuovo
□ = record nuovo

LA MIA SALA GIOCHI? E' UN "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A."!!!

Questo è ciò che possono dire i fortunati frequentatori delle prime tre sale giochi che hanno aderito spontaneamente all'AIVA.
Diventare "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A." significa ricevere l'autorizzazione ufficiale ad omologare record, nonchè ad affiliare nuovi adepti: in pratica la sala giochi diventa un "terminale" dell'AIVA, offrendo così un servizio in più ai suoi clienti. Per chi gioca tutto ciò si concretizza nella possibilità di giocare, realizzare record e farseli convalidare senza i problemi che sorgono solitamente (sia per ciò che riguarda la regolazione della macchina, sia per il gestore stesso). Ecco quindi un'opportunità in più per isolare quei gestori che vogliono accaparrarsi i nostri consensi (eufemismo!) senza nel contempo offrirci dei servizi adeguati (macchine ben assortite - molte nuove e poche vecchie - comandi in ordine, regolazione non "tirata", ambiente salubre, ecc.): basterà che i giocatori invoglino i gestori ad associarsi, semplicemente preferendo le sale già "in regola".
Per divenire CENTRO ACCREDITATO AIVA bisogna versare un contibuto forfettario annuale di L.100.OOO (centomila) tramite vaglia postale intestato a: A.I.V.A. -Via Ariberto, 20 - 20123 MILANO o con versamento bancario presso il CREDITO COMMERCIALE - Agenzia n.27 -Milano - v. Armorari - c/c N. 27/43364 Per ogni informazione rivolgersi alla sede dell'Associazione (tel. 02/8394177 - 8360720) Un ultimo elogio per i tre "pionieri" sala giochi LO SGAMOTTO - Calenzano (FI); sala giochi LAS VEGAS - Treviso sala giochi "ALEPH CLUB" - Lucca.
Un vivo complimento pet lo spirito d'iniziativa e di partecipazione!

PER ISCRIVERSI ALL'A.I.V.A.

Nome ....
Cognome ....
Indirizzo ....
Città .... CAP ....
Telefono .... Età ....
N° vaglia postale ....
Sei un videogiocatore "da casa", "da bar", o entrambe le cose? ....
Quante ore giochi, in media, alla settimana? ....
Puoi elencarci alcuni dei tuoi record più significativi? ....

spedite il tagliando qui a fianco a:

AIVA
Via Ariberto, 20
20123 Milano

Spedendo 10.000 lire con vaglia postale per le spese di iscrizione.
Riceverete la tessera di iscrizione all'associazione, valida anche per tutto il 1985 e che dà diritto anche ad usufruire delle agevolazioni ARCI, e potrete partecipare a tutte le prossime iniziative, prima tra tutte il campionato italiano dei coin-op (per selezionare i videoazzurri che affronteranno i campioni dell'associazione americana).

LE CINQUE LEGGI CHE REGOLANO L'HIT-BIT

1 Accettiamo i punteggi HI solo se anche nello spazio riservato al player 1/2 o allo score c'è lo stesso punteggio.

2 Accettiamo i punteggi a classifica solo se a fianco del record maggiore ci sono le iniziali del vostro nome e cognome oppure solo il nome (quindi niente puntini e niente nomi di battaglia).

3 La foto dev'essere nitida e chiara e deve, necessariamente, riportare tutto lo schermo finale con le varie indicazioni del gioco: ovviamente niente foto di particolari.

4 Non usate il flash, la luminosità del video basta, e se non sono foto istantanee dev'essere allegato anche il negativo.

5 La foto dev'essere allegata al tagliando: scotch, colla o graffette sono indispensabili.

Il "Consiglio" delle redazioni di VG e HC ha emesso, inderogabilmente, le 5 leggi che, non rispettate, porteranno alla pena di estromissione dalla videocomputer/gara Hit-Bit.

HIT BIT

Ragazzi sono proprio soddisfatto. Dopo le prime incertezze nel giro di 6 mesi abbiamo raggiunto quota 92. Si avete letto bene, i giochi nuovi di questo mese sono ben 68!! Questo è proprio un record!! 5 giochi sono in limite minimo d'ammissione, 24 hanno superato un'altra tornata di gioco, mentre i computer che partecipano sono otto: 43 Commodore 64; 22 VIC 20; 10 Atari; 9 ZX Spectrum; 4 Apple; 2 TI 99/4A; 1 SC 3000 ed infine un solo Mcintosh. Direi che non è male, siete veramente in gamba!!!! Mi raccomando fate i bravi. Un grosso Ciao VG.

TITOLO	COMPUTER	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Abductor (Llamasoft)	VIC 20	–	25.800	Roberto Passarello - Palermo
Alice (Apple)	MACINTOSH	–	897	Carlo Fanti - Volpago del Montello
Alice in Videoland (Audiogenic)	CBM 64	–	3.512	Ruggero Spallanzani R. Emilia
Ant Attack (Quicksilva)	ZX SPECTRUM	1	52.980	Christian Oddono - Verona
Astroblitz (Audiogenic)	VIC 20	–	27.810	Enrico Sturaro - Torino
Atic Atac (Ultimate)	ZX SPECTRUM	–	30.450	Pierluigi Jezzi - Pescara
Bc Quest for Tires (Sierra Line)	CBM 64	–	5.240	Roberto Zanella - Lomazzo (CO)
Blue Max (Synapse Soft)	CBM 64	–	20.950	Franco Caracciolo - Genova
Bruck Rogers (Sega)	CBM 64	–	3.325.350	Roberto Alessio - Avigliana (TO)
Centipede (Atari)	CBM 64	–	57.163	Domenico Bettinali - Grottaferrata (Roma)
Chequered Flag (Psion)	ZX SPECTRUM	–	Monza 1 - 00,54	Fabrizio Ferretti - Rubiera (RE)
China Miner	CBM 64	*	3.100	Gaetano Lo Cicero - Palermo
(Future Collins)				
Cloudburst (Tensor Tech.)	VIC 20	–	4.480	Diego Bardari - Roma
Congo Bongo (Sega)	CBM 64	–	37.200	Fabrio Sibillano - Roma
Cosmic Crunc. (Commodore)	VIC 20	2	68.070	F. Ferazza - Pombia (NO)
Crazy Kitchen (Rebit Comp.)	ZX SPECTRUM	–	32.205	G. Porini - Verbania Intra
Critters (Rabbit Soft.)	VIC 20	–	8.475	Piero Pizzi - Vigevano
Cyclons (Rabbit Soft.)	VIC 20	–	460	Piero Pizzi - Vigevano
Decathlon - (Microsoft)	APPLE	–	7.076	Federico Crova - Pecetto (TO)
Decathlon (Activision)	CBM 64	1	11.286	Luigi Di Maio - Napoli
Defender (Atarisoft)	CBM 64	1	999.850	Fabrio Currarini - La Spezia
Dig Dug (Atarisoft)	CBM 64	–	999.920	Ivan Gusmini - Gazzaniga (BG)
Dig Dug (Atarisoft)	VIC 20	–	999.990	Giulio Bodrato - Milano
Donkey Kong (Atarisoft)	ATARI 800	–	102.000	Marco De Santi - Castelfranco V.

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	COMPUTER	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Donkey Kong (Atarisoft)	VIC 20	2	127.800	Ciro Vampo - Taranto
Dragonsden (Commodore)	CBM 64	–	26.830	Mario Corsolini - Follonica (GR)
Exerion (Sega)	SC 3000	–	146.500	Luigi Giacomelli - Caerano S. Marco (TV)
Flip & Flop (First Star)	CBM 64	–	111.035	Denis Piccinato - Solaro (MI)
Fort Apocalipse (Synapse)	CBM 64	–	76.472	David Piccinato - Solaro (MI)
Frogger (Sierra Line)	APPLE	*	12.500	R. Bianchi - Milano
Frogger (Sierravision)	CBM 65	–	160.655	Maurizio Abete - Torre del Greco (NA)
Frogger (Rabbit)	VIC 20	–	123.000	Piero Pizzi - Vigevano
Get off my gard. (Interceptor soft)	CBM 64	–	135.240	Fabio Monaci - Frascati (Roma)
Gilligans Gold (Ocean)	VIC 20	–	81.930	Stefano Guicciardi - Finale Emilia (MO)
Grid Runner (H.E.S.)	VIC 20	–	109.760	Gianfranco Ramuglia - Palermo
Gyruss (Parker Bros)	CBM 64	–	999.950	Stefano Livian - Santena (TO)
Gorf (Commodore)	VIC 20	2	27.730	F. Ferazza - Pombia (NO)
Hamburger (Program Spec.)	CBM 64	1	8.350	Alberto Pedevilla - Recco (GE)
Harrier (Durell Soft.)	ZX SPECTRUM	–	18.410	Roberto Porini - Verbania Intra
Horace Spider (Sinclair)	ZX SPECTRUM	–	5.700	Giambattista Porini - Verbania Intra
Hunck Back (Ocean)	CBM 64	–	112.800	Roberto Zanella - Lomazzo (CO)
Impero (Program Special)	CBM 64	1	67.250	Alberto Dessalvi - Recco (GE)
Jawbreaker (Sierravision)	APPLE	–	99.995	Alberto Cogo - Milano
Jet Pac (Ultimate)	ZX SPECTRUM	1	256.320	Alessandro Bettarini - S. Fiorentino (FI)
Joust (Atarisoft)	ATARI 800	–	1.506.250	Andrea Turricchia - Imola (BO)
Jumpin Jack (Livewire)	CBM 64	1	9.820	Massimo Capelli - Bologna
Jumpman Jr. (Epxy)	CBM 64	–	130.275	Alberto Perlo - Pinerolo (TO)
Jupiter Lander (Commodore)	VIC 20	–	85.000	Giampiero D'Elia - Salerno
Kick Man (Commodore)	CBM 64	–	15.350	Roberto nencini - Siena
Le Mans (Commodore)	CBM 64	–	1.041.660	Enrico Berta - Acqui Terme (AL)
Manic Miner (Soft. Project)	CBM 64	–	13.209	Luigi Contiello - Napoli
Miner 2049er (Oleander)	CBM 64	–	78.475	Gianni Manicardi - Modena
Mini Kong (Anirog Soft.)	VIC 20	–	287.800	Andrea Monti - Pavia
Missile Comm. (Atarisoft)	ATARI 800	*	922.710	A. lo Bianco - Verona
Moon Mine (Texas)	TI 99/4A	–	95.470	Gabriele Orecchia - Torino
Munch Man (Texas)	TI 99/4A	1	154.620	Rosanna Bottin - Bruino (TO)
Necromancer (Synapse)	CBM 64	–	99.969	Loris Piccinato - Solaro (MI)

TITOLO	COMPUTER	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Omega Race (Bally Midway)	CBM 64	–	215.800	Marco Pagani - S. Fruttuoso (MI)
Omega Race (Commodore)	VIC 20	–	379.500	Valeriano Vidili - Roma
Pac Man (Atarisoft)	ATARI 800	*	900.000	G. Sciascia - Grosseto
Pengo (Atarisoft)	ATARI 600	–	474.620	Massimo Iacomelli - Milano
Pengo (Colosoftware)	CBM 64	1	168.800	Loris Piccinato - Solaro (MI)
Phantom Attack (Mastertronic)	VIC 20	–	2.518.247	Andrea Ferrando - Montepurzio Catone (Roma)
Pitfall II (Activision)	CBM 64	–	199.000	Gianni Manicardi - Modena
Pole Position (Atarisoft)	ATARI 800	–	106.950	Massimo Boscolo - Treviso
Pole Position (Atarisoft)	CBM 64	–	108.450	Igor Cinti - Roma
Pooyan (Datasoft)	CBM 64	1	999.950	Cesare Polenghi - Milano
Pssst (Acg)	ZX SPECTRUM	–	312.515	Luigi Liccione - Latina
Q*Bert (Parker)	CBM 64	*	5.290	Fabrizio Mamolo - Udine
Raid on Fort Kn. (commodore)	CBM 64	–	5.290	Fabrizio Mamolo - Udine
Raid on fort Kn (Commodore)	VIC 20	1	8.825	David Migliori - Inverigo (CO)
Rat Race (Commodore)	VIC 20	–	22.440	Diego Bardari - Roma
Road Race (English Soft.)	ATARI 800	1	14.280	Giorgio Novella - Albisola Capo (SV)
Robin Hood	ATARI 800	1	14.280	Vittorio Bolognesi - Correggio (RE)
Sabre Wulf (Ultimate)	ZX SPECTRUM	–	468.430	Franco della Torre - Riccione (FO)
Ski (Commodore)	CBM 64	–	222.140	David Piccinato - Solaro (MI)
Ski Race (Commodore)	CBM 64	–	64.470	Domenico Bettinali - Grottaferrata (Roma)
Slinky (Cosmi)	ATARI 800	1	9.600.00	Vittorio Bolognesi - Corregio (RE)
Solo Flight (Microprose S.)	ATARI 800	1	15.200	Stefano Businelli - Bologna
Spare Change (Broderbund S.)	APPLE	–	974.150	Giovanni Bianco - Torino
Squish'em (Sirius)	CBM 64	–	49.730	Alessandro Meloni - Oristano
Star Battle (Commodore)	CBM 64	1	22.700	Stefano Fagnocchi - Rimini (FO)
Star Battle (Commodore)	VIC 20	–	20.510	Paolo Galvani - Arese (MI)
Star Post (Commodore)	VIC 20	–	618.400	Marcello Guerzoni - S. Felice (MO)
Suicide Strike (Tronix)	CBM 64	–	190.000	Mario Corsolini - Follonica (GR)
Super Alien (Commodore)	VIC 20	2	15.400	Marco Antonellis - Maccarese (Roma)
Super Pipeline (Tasked)	CBM 64	–	37.650	Roberto Zanella - Lomazzo (CO)
Survivor (Ewing Soft.)	CBM 64	–	451.060	Massimo Antinori - Milano
Vortex Cinterceptor	CBM 64	–	99.950	Mario Corsolini - Follonica (GR)
Zaxxon (CBS)	CBM 64	–	1.009.903	Andrea Salvai - Vinovo (TO)
Zeppelin Res. (Intercept Soft.)	CBM 64	–	220.000	Massimo Antinori - Milano

TRUCCHI BLUFF E STRATEGIE

Da questo mese parte, a grande richiesta, la rubrica riservata ai trucchi, bluff e strategie dei videogiocatori in casa. Consolle o home computer la vostra collaborazione è d'obbligo, se avete dei dubbi o delle certezze, questo spazio è tutto per voi! Per un'inaugurazione alla grande eccovi tre 'chicche': come trovare il diamante Raj di Pitfall II, un trucco per abbassare il tempo di Triple Action e la strategia di Riddle of the Sphinx. PITFALL II e il diamante Raj. Per recuperare il preziosissimo diamante e guadagnare così i 20.000 punti di premio, bisogna prima di tutto incontrare Rhonda, scendere poi fino al 2° scorpione, andare nella piattaforma sinistra e spiccare un salto nel vuoto, spostando leggermente il joystick a sinistra. Si atterrerà così su una piattaforma situata sulla sponda opposta del burrone. E' qui che troverete il diamante Raj. Marcello Potenza -Bari

Il miglior tempo di CAR RACING
Per ottenere un tempo da campione mondiale, basta percorrere un bel tratto di pista e poi aspettare che il cronometro arrivi ai 10 minuti. Subito dopo il tempo si azzera, a questo punto non resta che finire il percorso e tagliare il traguardo con un tempo strepitoso!! Massimiliano Bonisoli - Milano; Massimo Pascale - Napoli; Andrea Tognetti - Milano; Marco Morelli - Sesto S. Giovanni

La Sfida suprema di RIDDLE OF THE SPHINX I doni da offrire nei templi di tutte le varianti di gioco, per coloro a cui l'astrologo non ha fornito informazioni comprensibili sono: Piramide= chiave; Fenice= papiro; Tempio di Iside= corona; Tempio di Anubi= croce ansata; Sfinge= una delle 3 tavolette. Nella 3ª variante: Fenice= una foglia di Tanaceto; Tempio di Iside= una brocca; Tempiodi Anubi= uno scudo. Buona Fortuna Andrea Brenna - Milano

Spedizione in Abbonamento Postale - gruppo III/70

L. 2.000

COMPUSCUOLA

La rivista di informatica nella didattica per la scuola italiana

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Jean Jacques Rousseau...

5

"Jean Jacques Rousseau, a suo tempo metteva in guardia i genitori dal raccontare le fiabe ai bambini, poi il grande accusato, parlo dei miei tempi, fu Salgari, con le sue avventure fantastiche, poi i fumetti, per la carica di violenza, poi i mezzi audiovisivi, la televisione in testa, ma anche l'Hi-Fi, adesso se la prendono con il computer, la storia, questa storia, si ripete con gli stessi argomenti". A parlare è *Mauro Laeng*, intervistato da Compuscuola a Roma, alla sede del Magistero, Dipartimento scienza dell'educazione, dove da anni insegna ad insegnare, e da molto tempo ad insegnare con il computer.

Prof. Laeng, lei è considerato uno dei maggiori artefici, se non il responsabile, dell'introduzione dell'informatica nei nuovi programmi delle elementari, è soddisfatto di come vanno attualmente le cose?

"Siamo fra le due pinze di una tenaglia. Vorrei sottolineare il primo aspetto, quasi di natura fisica, oggettivo. Negli anni '60 ci si batteva perché si adoperassero in modo intelligente gli audiovisivi, di fronte ad una realtà del tutto opposta di uso acritico e passivizzante dei mezzi, in cui i ragazzi erano considerati a scuola, contenitori di prodotti fabbricati da altri. Questo avveniva con un unico esito finale: l'accantonamento di questi strumenti che diventavano degli "acchiappapolvere", non è una formulazione mia, la si può ritrovare nell'autorevolissimo rapporto di Perkins e Mac Murrin. Badate bene che questo non avveniva solo in

Bacheca
Notizie e notiziole, annunci e iniziative. (pag. 2)

Un computer per il recupero dei disabili
Gianni Vasino interviene sul tema. (pag. 7)

Software
Abbiamo visionato per voi. (pag. 8)

Libri (pag. 12)

Comunicare con il calcolatore
Fortran, Basic, Pascal, Lisp, Logo, Prolog... la

«Vota i migliori Personal Computer»

Tra le tante iniziative collaterali che hanno fatto da cornice al Bias troviamo anche un'indagine: "Vota i migliori Personal Computer". L'indagine, condotta dall'Istituto Makno, è stata promossa dalla Segreteria della mostra e dal Gruppo Editoriale Jackson con la collaborazione di Alphard, 3M Italia, Vtr video Technology Research. Obiettivo dell'iniziativa era di rilevare le preferenze espresse dai visitatori al fine di stabilire una classifica dei migliori personal sul mercato suddivisi nelle categorie home (prezzo base inferiore a 1 milione) e professional (prezzo base su-

LA VIDEOGARA COMPIE 2 ANNI

Ebbene si, ormai siamo vecchi!
Nel Marzo 1985, cade il II° anniversario della Videogara. E vi assicuriamo che di "numeri" ne abbiamo fatti tanti!
Dagli 8 titoli del Marzo 1983 ai 265 di questo mese, il numero dei giochi in gara è "trentatriplicato".
Abbiamo visto passare sotto i nostri occhi oltre 10.000 tagliandi per altrettanti punteggi, sono stati distribuiti ben 269 abbonamenti per altrettanti recordman, abbiamo ricevuto centinaia di lettere che ponevano quesiti e suggerimenti per la rubrica che, in poco tempo, è riuscita a diventare la classifica ufficiale italiana per i record casalinghi.
Questo mese abbiamo ben 36 vincitori e 84 Fuori Gara che per chi ancora non lo sapesse, significa che di questi giochi è stato raggiunto il massimo punteggio possibile.
Ma dietro ai numeri ci sono delle persone.
Che razza è quella dei recordman? Chi sono? Dove si nascondono?
Sono ragazzi normalissimi, anche se di una razza un po' particolare, quella contraddistinta dalla tenacia e dai riflessi pronti. Vengono da ogni regione d'Italia e ogni città ha il suo rappresentante, perchè chiunque possieda una consolle ha mandato, almeno una volta, il proprio record.
E così nella Videogara tutti trovano la possibilità di incontrarsi per confrontare le proprie capacità e i propri punteggi e c'è stato chi, pentito, ha ammesso di aver contraffatto foto e record pur di poter vedere il proprio nome nella lista dei migliori.
Dopo la Videogara un anno fa, esattamente nel n° 14, è partita l'A.I.V.A. Scoreboard perché i videogiocatori da bar reclamavano la propria "videogara". Anche i computeristi non sono stati da meno e 6 mesi fa, nel n° 18 di VG, dopo aver spedito lettere e fatto telefonate quasi minatorie, hanno avuto la loro Hit Bit.....
Insomma grazie a tutti voi, grazie a Giuseppe, Barbara, Francesca, Angelo, Sandra, Luca, Marco, Andrea, Davide, Ugo, Roberto, Riccardo, Maurizio, Cinzia e ancora a Luigi, Enrico, Ezio, Gabriele, Matteo, e a tutti coloro che hanno partecipato.
Continuate così ragazzi/e!!

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Advanced D.&D.T.T.	Mattel	–	52.400	A. Dodi - Milano
Air Sea Battle	Atari	FG	99	L. Trombetta - Bologna
Amidar	Parker	2	131.789	A. Corradetti - Trieste
Antartic Adventure	Coleco	–	294.980	L. Radice - Milano
Assault	Bomb	*	8.095	E. Cattaneo - Corbetta
Asterix	Atari	3	999.500	M. Andreassi - Bari
Asteroids	Atari	FG	99.990	E. Zanetti - Legnano (MI)
Astropinball	Creativision	–	53.650	F. Spimpolo - Legnano (VR)
Astrosmash	Mattel	*	4.402.365	A. Bachiorri - Faenza (RA)
Atlantis	Imagic	FG	999.990	V. Patrone - Savona
Attacco Galatt.	Philips	3	795	A. Chiari - Bologna
Auto Chase	Creat.	1	31.150	A. Meloni - Oristano
Auto Racing	Mattel	*	2.35	F. Cainero - Prato (FI)
Barnstorming	Activ.	*	0:32,24	F. Bassetti - Cividale (UD)
Batt. Spaziali	Philips	*	30	F. Arbizzani - Bologna
Battle Zone	Atari	FG	999.000	G. Florio - Palo d. Colle (BA)
Beam Rider	Activ.	–	80.055.000	S. Congiu e S. Greco - Domusnovas (Ca)
Beauty & Beast	Imagic	–	18-48.300	S. Accordini - Verona
Bedlam	Vectrex	*	13.800	M. Fresi - Brugherio (MI)
Berzerk	Atari	*	270.780	A. Coltraro - Trappeto (CT)
Blue Print	CBS	*	2.125	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Bobby is Going Home	Puzzy Bit	*	50.070	G. La Russa - Valenza
Bomb Squad	Mattel	*	9.760	A. Bignami - Bologna
Bowling	Atari	FG	300	F. Franzini - Milano
Bowling	Leonardo	FG	270	M. Pedone - R. Calabria
Bowling	Mattel	FG	300	S. Romano - Palermo
Bowling	Philips	FG	300	R. Bartoletti - Modena
Breakout	Atari	*	939	A. Ticozzi - C. Monferrato
Buck Rogers	Coleco x Atari	–	706.830	A. Mazzon - Paviola S. Giorgio (Pa)
Buck Rogers	Coleco x Coleco	2	41.635	M. Montanari - Livorno
Bump'n' Jump	Mattel x Coleco	1	124.592	F. Angeloni - Roma
Bump'n' Jump	Mattel x Mattel	–	1.014.320	P. Sartori - Piacenza
Burger Time	Mattel x Mattel	–	342.300	G. Bianco - Torino
Burger Time	Mattel x Mattel	3	1.809.200	M. Lenzi - Livorno
Buzz Bomber	Mattel	2	4.298.000	C. Montuori - Baiano (AV)
B 17 Bomber	Mattel	2	9.024	E. Barozzi - Trieste
Cabbage Patch K.	Coleco	2	103.950	A. Pivetti - Milano
Caccia al Dragone	Philips	–	2.487	G. Porporini - Agugliano (AN)
Cannibal	Philips	FG	9.999	M. Baldassini - Macerata
Carnival	Coleco x Coleco	FG	99.990	S. Fuso - Milano

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Carnival	Coleco x Mattel	–	99.970	A. Pani - Monserrato (CA)
Casinò	Atari	FG	9.990 Poker	G. Brignolio - Torino
Casinò	Atari	FG	9.990 Roul.	G. Riccio - Piacenza
Cat Trax	Leonardo	3	73.920	R. Cuttone - Catania
Centipede	Atari	FG	999.999	G. Artusio - Torino
Chopper Com.	Activ.	FG	999.999	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Chopper Rescue	Creat.	FG	99.900	A. Frassi - S. Lorenzo
Circus	Atari	FG	9.999	A. Landini - Legnano (MI)
Circus	Leonardo	1	1.190	E. Gallo - Torino
Combattenti della Libertà	Philips	–	9.991	M. Damo - S. Donà di Piave (VE)
Communist Mutants	Starpath	3	153.490	E. Apparete - Torino
Corsa a Cronometro	Philips	FG	9.999	G. Carbonara - Triggiano (BA)
Cosmic Ark	Imagic	FG	100.010	D. Zambrini - Imola (BO)
Cosmic Avenger	Coleco	*	150.650	M. Caminale - Sampierdarena (GE)
Cosmic Creeps	Telesys	3	57.400	M. Tabasso - Savigliano
Crazy Chicky	Creat.	–	54.420	F. Spimpolo - Legnano (VR)
Crazy Globber	Leonardo	*	236.910	R. Cuttone - Catania
Crystall Castle	Atari	–	210.259	F. Boschini - Padova
Cross Force	Spectr.	FG	999.900	M. Iacomelli - Milano
Death Star Battle	Parker	*	33.090	L. Intoppa - Roma
Decathlon	Activ.	2	13.358	E. Berta - Acqui Terme (AL)
Defender	Atari	FG	999.990	D. Oddono - Verona
Demon Attack	Imagic	FG	999.995	S. Brusasca - Torino
Dig Dug	Atari	FG	999.990	D. Pieri - Firenze
Dodge'em	Atari	FG	999	M. Fontanesi - Parma
Donkey Kong	Coleco x Atari	FG	999.900	G. Tartara - Robassomero (TO)
DonKey Kong	Coleco x Coleco	FG	99.900	E. de Andreis - Mola di Bari
Donkey Kong	Coleco x Mattel	FG	999.900	C. Campanelli - Mestre
Donkey Kong Jr.	Coleco	2	398.100	M. Cinelli - Firenze
Dracula	Imagic	1	406.075	M. Sicilia - Napoli
Dragon Fire	Imagic	*	329.020	G. Berri - Roma
Dragster	Activ.	–	5:74	A. Cardone - Firenze
Empire Strikes Back	Parker	FG	9.999	R. Bogani - Prato (FI)
Enduro	Activision	–	6,402,7/ 28 Day	A. Di Napoli - Baia Domittia Sud (CE)
Escape From M. Master	Starpath	FG	620	P. Cavina - Imola (BO)
E.T.	Atari	FG	999.999	S. Todini - Roma
Fast Food	Telesys	FG	999.999	A. Martini - Segrate (MI)
Fathom	Imagic x Atari	*	22.199	L. Giannini - Ferrara
Fathom	Imagic x Mattel	*	11.560	M. Capone - Milano
Fire Fighter	Imagic.	*	00.06	T. Gerosa - Lecco (CO)
Fishing Derby	Activ.	*	99	M. Pescioli - Pontassieve (FI)
Flipper	Philips	*	993.580	G. Terzoni - Castel S.G. (PC)
Fortress of Narzod	Vectrex	*	8.920	M. Fresi - Brugherio (MI)
Freeway	Activ.	*	37	P. Noncovich - Sandigliano
Frenzy	Coleco	*	106.340	R. Agosta - Milano
Frog Bog	Mattel	2	860	L. Barbieri - Pesaro
Frogger	Parker x Atari	–	9.999	E. Fedele - Napoli
Frogger	Parker x Coleco	1	49.320	P. Andreoli - Milano
Frogger	Parker x Mattel	FG	99.990	M. Mosillo - Terracina (LT)
Frogger	Starpath	*	99.880	M. Balduini - Parma
Front Line	Coleco	2	11.500	D. Falciani - Livorno
Frost Bite	Activ.	*	333.570	M. Preatoni - Varese
Galaxian	Atari	3	258.860	M. Figini - Lomazzo (CO)

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Gangster's Alley	Spectr.	FG	99.990	R. Croce - Nichelino (TO)
Gas Hog	Spectr.	3	21.070	F. Gallo Selva - Quaregna (VC)
Ghost Manor	Xonox	*	247.668	G. Artusio - Torino
Golf	Atari	FG	32	G. Celentano - Foggia
Golf	Mattel	FG	25	F. Chiaraluce - Napoli
Golf	Philips	2	32	O. Airaghi - Bollate (MI)
Gorf	Coleco x Atari	–	99.950	G. Artusio - Torino
Gorf I	Coleco x Coleco	3	105.600	M. Capelli - Busnago (MI)
Gorf II	Coleco x Coleco	*	14.960	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Gorilla	Philips	FG	100	A. Machini - Vimercate (MI)
Grand Prix	Activ.	*	0:28,81	L. Girotti - Chiavari (GE)
Guardian	Pollo	–	601.575	F. Dolce Baldi - Palermo
Happy Trails	Activ.	–	677.977	M. Toschi - Lavezzola (RA)
H.E.R.O.	Activ.	FG	1.000.000	G.L. Milanese - Alessandria
Horse Racing	Mattel	FG	9.999	C. Biondi - Genova
Human Cann.	Atari	*	7-0 errori	M. Monti - Bologna
Ice Trek	Imagic	*	99.020	G. Rizza - Trapani
Infiltrate	Apollo	FG	999.975	W. Riva - Genova
Invaders	Leonardo	1	1.749	G. Artusio - Torino
Jawbreaker	Tigerv.	*	89.345	F. Pirro - Roma
Journey Escape	Data Age	*	519.100	T. Gerosa - Lecco (CO)
Joust	Atari	3	231.550	M. Brugnola - Sesto F. (FI)
Jumpman Jr.	Epyx	FG	999.975	M. Croci - Monza (MI)
Jungle Hunt	Atari	*	93.760	A. Bertoncini - Garignano
Kaboom	Activ.	3	479.997	D. Lorenzini - B. e Ripoli (FI)
Kangaroo	Atari	2	999.900	M. Farfariello - Villa Cortese (MI)
Keystone Kapers	Activ.	FG	1.000.000	G. Orlandelli - Parma
Killer Bees	Philips	–	109.999	D. di Bella - Roma
Lady Bug	Coleco x Coleco	FG	999.990	M. Pastore - Napoli
Lady Bug	Coleco x Mattel	*	274.650	M. Tedeschi - Sesto F.
Laser Blast	Activ.	FG	1.000.000	F. Giannone - Milano
Laser Gates	Imagic	3	83.211	M. Fresi - Brugherio (MI)
Lock'n'Chase	Mattel	FG	60.301.480	A. Spacal - Trieste
Looping	Coleco	FG	999.990	F. Cainero - Prato (FI)
Lost Luggage	Apollo	*	139.309	A. Gerli - Milano
Mario Bros	Atari	*	999.990	B. Gallo Selva - Biella (VC)
Master of Un.	Mattel	3	2.616.300	M. Mosillo - Terracina (LT)
Megamania	Activ.	FG	999.999	F. Strocco - Torino
Mine Storm	MB Elec.	–	190.835	G. Manicardi - Modena
Miner 2049er	Coleco	3	480.455	G. Artusio - Torino
Miniature Golf	Atari	FG	40	G. Brignolio - Torino
Missile Com.	Atari	FG	999.995	P. Lugasi - S. Lazzaro
Missile War	Leonardo	3	22.750	A. Lombardi - Milano
Mission X	Mattel	*	226.940	G. Franceschini - Roma
Mission 3.000 AD	Puzzy Bit	1	80.300	B. Gallo Selva - Biella
Moon Patrol	Atari	1	163.600	G. Nacca - Casapulla (CE)
Moon Sweeper	Imagic	FG	999.995	G. Tartara - Robassomero (TO)
Motor Cycle	Tectr.	*	15 barili	M. Piertrobono - Alatri (FR)
Mouse Puzzle	Creat.	FG	99.990	G. Maggi - Roma
Mouse Trap	Coleco x Atari	FG	9.999	G. Artusio - Torino
Mouse Trap	Coleco x Coleco	FG	999.990	W. Marinozzi - Castellina M. (PI)
Mouse Trap	Coleco x Mattel	1	10.223.600	M. De Patre - Bologna
Mr. Do	Coleco	*	647.650	G. Di Stefano - Catania
Ms. Pac Man	Atari	FG	999.990	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Nexar	Spect.	FG	999.950	B. Gallo Selva - Biella
Night Mare	Philips	3	9.995	G. Secco - Camnago (MI)
Night Stalker	Mattel	FG	999.900	F. Spiteri - Cesano M. (MI)
No Escape	Imagic	3	805.353	M. Tobasso - Savigliano
Nova Blast	Imagic	*	9.991.050	M. di Benedetto - Udine

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Oink!	Activ.	1	999.600	B. Gallo Selva - Biella
Open Sesame	Puzzy Brr	1	39.510	R. Manfredi - Rivalta (RE)
Outlaw	Atari	*	17"x 10 centri	M. Paggianella - Busto A. (VA)
Pac Man	Atari	FG	99.999	M. Leoncini - Savona
Parachute	Homev.	1	38.075	V. Croce - Milano
Pepper II	Coleco	FG	999.990	P.M. Zucco - Roma
Phantom Tank	Puzzy Bit	2	99.900	A. Lapolla - Napoli
Phaser Patrol	Starpath	FG	Hero - Level A	R. Pradella - Imola (BO)
Phoenix	Atari	FG	999.990	G.L. Trivelli - Bolzano
Piccone Magico	Philips	3	2.500	A. Scuderi - Roma
Pick Up Spare	Mattel	*	138	M. Iacomelli - Milano
Pitfall I	Activ.	FG	114.000	M. Vignali - Milano
Pitfall II	Activ.	FG	199.000	M. Mercalli - Roma
Pit Stop	Epyx	1	01:26	M. Iacomelli - Milano
Planet Patrol	Spect.	*	358.920	M. Cosco - Trofarello (TO)
Piaque Attack	Activ.	3	89.935	S. Figini - Lomazzo (CO)
Pole Pos.	Atari	–	170.000	M. D'Alessandro - Roma
Pole Pos.	Vectrex	*	77.350	L. Olivari - Novate M.
Police Jump	Creat.	FG	99.990	D. Resca - Ferrara
Popeye	Parker x Atari	*	297.000	G. Verga - Cornaredo (MI)
Popeye	Parker x Coleco	2	217.890	M. Cinelli - Firenze
Popeye	Parker x Mattel	3	228.300	G. Signoretta - Torino
Q* Bert	Parker x Atari	FG	99.975	M. Mascagni - Bologna
Q* Bert	Parker x Coleco	FG	999.995	L. Bargelloni - Bari
Q* Bert	Parker x Mattel	2	1.679.875	C. Stefani - Foligno (PG)
Reactor	Parker	1	999.911	F. Gallo Selva - Quaregna (VC)
Return of the Jedi	Parker	*	55.344	A. Iannarone - Milano
Riddle Of The Sphinx	Imagic	*	337.107	D. Zambrini - Imola (BO)
River Raid	Activ. x Atari	FG	1.000.000	G. Marino - Livorno
River Raid	Activ. x Coleco	*	2.435.320	R. Pedrini - Brescia
River Raid	Activ. x Mattel	*	257.540	A. Mori - Sassofortino
Robin Hood	Xonox	–	272.000	S. Turco - Palermo
Robot Killer	Leonardo	*	5.410	M. Pedone - R. Calabria
Robot Tank	Activ.	*	73	S. Tadini - Roma
Safecracker	Imagic	3	227.100	L. Rizzardi - Milano
I Saltimbanchi	Philips	*	1.995	A. Barile - Napoli
Sci	Philips	*	12,9	G.M. Zanetti - Venezia
Scooby Doo's	Mattel	2	99.950	F. Negri - Firenze
Scramble	Gce	–	81.340	G. Manicardi - Modena
Sea Monster	Puzzy Bit	2	15.380	M. Vignati - Milano
Sea Quest	Activ.	–	480.450	G. Riccio - Piacenza
Shark Shark	Mattel	*	416.850	R. Croni - Oristano
Sharp Shot	Mattel	2	98	G. Stracuzza - Reggio C.
Sir Lancelot	Xonox	*	929.340	A. Stefanetto - Torino
Skiing	Activ.	*	27,42	L. Di Maio - Napoli
Skiing	Mattel	*	33,2	A. Rastrelli - Napoli
Sky Diver	Atari	FG	99	G. Artusio - Torino
Sky Jinks	Activ.	*	0:34,68	G. Lapecorella - Bari
Smurf	Coleco	3	3.745.700	U. Marchiori - Busnago (MI)
Sonic Invader	Creativision	–	30.640	F. Spimolo - Legnano (VR)
Sorcerer's Apprentice	Atari	*	100.372	U. Cacciatori - Carrara (MS)
Space Armada	Mattel	3	402.180	G. Rosa - Locri (RC)
Space Attack	Leonardo	*	45.920	G. Coserti - Milano
Space Cavern	Apollo	*	540.000	R. Feruglio - Milano
Space Fury	Coleco	FG	999.990	P. Carminati - S. Mauro (TO)
Space Hawk	Mattel	3	3.489.530	N. Nobili - Bologna
Space Invaders	Atari	FG	9.995	G. Catalano - Palermo
Space Mission	Leonardo	1	336	M. Brisca - Novara

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Space Panic	Coleco	*	322.270	G. Berri - Roma
Space Spartan	Mattel	*	575.420	W. Braghin - Torino
Space Squadron	Leonardo	*	620	A. Mengozzi - Forlì
Space Tunnel	Puzzy Bit	*	7.740	B. Gallo Selva - Biella
Spectron	Spectr.	*	5.590	F. Cainero - Prato (FI)
Spider Fighter	Activ.	FG	900.000	D. Svetoni - Cesano Boscone (MI)
Spiderman	Parker	2	98.590	O. Laurent - St. Cristophe (AO)
Spike's Pick's	Xonox	*	999.950	G. Artusio - Torino
Stampede	Activ.	3	23.306	G. Artusio - Torino
Star Master	Activ.	*	9.403	R. Rossi - Udine
Star Raiders	Atari	*	liv. 4 Atari 5	A. Farina - Milano
Star Strike	Mattel	–	8.676	M. Rizza - Trapani
Star Voyager	Imagic	FG	99 ADM	M. Rabottini - Roma
Street Races	Atari	FG	99	A. dal Gesso - Venezia
Sub Hunt	Mattel	FG	39	M. Nepote André - Torino
Sub Roc	Coleco	–	999.500	P. di Girolamo - Roma
Super Breakout	Atari	FG	9.997	F. Castagna - Palermo
Super Cobra	Parker	3	74.997	C. Chiodaroli - Milano
Super Cross Force	Spectr.	2	999.900	M. Iacomelli - Milano
Super Kung-Fu	Xonox	3	203.600	M. Perugini - Roma
Superman	Atari	*	00:44	W. Riva - Genova
Swords & Serpents	Imagic	FG	3.500	G. Bolzani - Milano
Tanks A Lot	Leonardo	–	10.300	M. Caramelli - Pistoia
Tape worm	Spect.	2	8.340	R. Simiele - Roma
Terrahawks	Philips	2	3.210	M. Manfredi - Somma V. (NA)
The End	Leonardo	*	32.920	U. Minguzzi - Firenze
Threshold	Tigerv.	1	80.880	M. Correnti - Portotorres (SS)
Time D. Breakout	Atari	FG	113"	W. Riva - Genova
Time Pilot	Coleco	FG	999.900	G. Maggio - Roma
Tiratore Scelto	Philips	FG	216	L. Contoli - Imola (BO)
Trick Shot	Imagic	FG	37	G. Artusio - Torino
Tron Deadly Discs	Mattel	*	73.630.600	M. Testi - Fornacette (PI)
Tron Maze A Tron	Mattel	*	12.840.950	R. Di Maulo - Roma
Tron solar Sailer	Mattel	*	133.950	A. Bignami - Bologna
Tropical Trouble	Imagic	*	152.700	F. Iacopini - Roma
Truckin' Game 1	Imagic	*	2 June	D. Maggi - Milano
Truckin' Game 2	Imagic	*	14:05 99.310	D. Maggi - Milano
Turbo	Coleco	FG	999.998	R. Forgione - Torino
Turtles	Philips	3	34.200	E. Giuzio - Roma
Tutankham	Parker	2	999.900	A. Valli - Merate (CO)
3D Bowling	Leonardo	FG	300	R. Cuttone - Catania
Uscf Chess	Mattel	FG	liv. 7: s. malto	M. Guerra - Chieti
Vanguard	Atari	3	999.750	M. Contini - Cassina P. (MI)
Vectron	Mattel	*	924.470	G.L. Rocca - Velletri (RM)
Venture	Coleco	FG	999.900	M. Iacomelli - Milano
Video Pinball	Atari	FG	999.999	G. Artusio - Torino
Wall Defender	Bomb	*	239.674	A. Carrano - Milano
White Water	Imagic	–	96.570	A. Uccello - Genova
Wing War	Imagic	2	999.975	M. Romano - Napoli
Wizard of War	Coleco	FG	99.900	G. Tartara - Robassomero (TO)
Worm Whomper	Activ.	2	547.739	L. Maggiolini - Bareggio (MI)
Yar's Revenge	Atari	FG	999.999	G. Artusio - Torino
Z-Tack	Bomb	*	234.872	E. Sanfilippo - Livorno
Zaxxon	Coleco x Coleco	FG	99.900	M. Vazio - Torino
Zaxxon	Coleco x Mattel	–	115.400	S. Lurini - Genova

FG = fuori Gara
*** = limite minimo d'ammissione**

Ecco chi si è abbonato, ha risparmiato e ha vinto un Commodore 64

Pubblichiamo l'elenco dei primi 40 fortunati vincitori del concorso abbonamenti Jackson 1985. A loro vanno le nostre più vive felicitazioni e agli altri nostri abbonati l'augurio di essere fra i 60 restanti fortunati.
Il prossimo mese pubblicheremo l'elenco di altri 20 fortunati vincitori.

1) **AIROLDI Marco**
Via R. Felisatti, 5
44100 FERRARA (FE)

2) **GHEZZO Guglielmo**
Via dei Pini, 58
45010 ROSOLINA (RO)

3) **BECCARI Alberto**
Via XXV Aprile
46010 BREDA CISONI (MN)

4) **CAREDDU Mauro**
Via Is. Mirrionis, 95
09100 CAGLIARI (CA)

5) **CARETTONI Roberto**
Via Europa, 21
20010 POGLIANO MILANESE (MI)

6) **LUPARIA Renato**
Via Vallescura, 185
15030 CONZANO (AL)

7) **ANTOLINI Mariano**
Via Isnardi, 32/19
16016 COGOLETO (GE)

8) **JANNONI SEBASTIANI Giulio**
Via Livorno, 89
00162 ROMA (RM)

9) **TARALLO Vincenzo**
Via G. D'Agostino, 18
89029 TAURIANOVA (RC)

10) **C.B.L. COMPUTERS Snc**
Via S. Carlo, 13
98060 S. ANGELO DI BROLO (ME)

11) **FABBRETTI Giuseppe**
Via Delle Baleniere, 92
00121 OSTIA LIDO (RM)

12) **FABBRI Fabio**
Via Cellini, 16/C
57023 CECINA (LI)

13) **TUCCELLA Silvano**
Via M. della Misericordia, 12
66100 CHIETI (CH)

14) **RUSSO Enrico**
Via Cacciapuoti, 58
84014 GIULIANO (NA)

15) **CURSARO Paolo**
Via Nazionale, 100
84040 CAPACCIO SCALO (SA)

16) **AMABILI Stefania**
Via M. Bartolotti, 8
48023 MARINA DI RAVENNA (RA)

17) **ROSSI Alessandro**
Via Yuri Gagarin, 5/2
40044 PONTECCHIO MARCONI (BO)

18) **PAGNINI Marco**
Via Partigiani, 15
61100 PESARO (PS)

19) **CHILLA' Aldo**
Via Verdi, 6
50055 LASTRA A SIGNA (FI)

20) **TOMASELLA Miguel Angel**
Via S. Tiziano, 5
31020 ZOPPE' DI S. VENDEMIANO (TV)

21) **SCOLA Livio**
Villaggio Riviera, 35
32010 FARRA D'ALPAGO (BL)

22) **POLI Carlo**
Via Stradella, 1
20129 MILANO (MI)

23) **ROSSI Guido**
P.zza Vittorio Emanuele II, 5
50065 PONTASSIEVE (FI)

24) **BANDELLO Nelide**
Via Pasubio, 4
37045 LEGNAGO (VR)

25) **POOL INFORMATICA Srl**
Via Emilia S. Stefano, 9/C
42100 REGGIO EMILIA (RE)

26) **TINCANI Daniele**
Via Trieste, 6
55040 RETIGNANO DI STAZZEMA (LU)

27) **BASCHIERA Bruno**
Via Rizzos
33091 CASTELNUOVO DEL FRIULI (UD)

28) **LENZA Pietro**
Via Degli Eucalipti, 14
84100 SALERNO (SA)

29) **SICHEL Teresa**
Via Volontari Del Sangue, 1
29010 PONTENURE (PC)

30) **DE MARZO Silvio**
Via Napoli, 5
89024 POLISTENA (RC)

31) **NOCERA Gaspare**
Via Edif. A36
21020 ISPRA (VA)

32) **I.T.I.S. "A. VOLTA"**
P.zza S. Maria Della Fede, 16
80141 NAPOLI (NA)

33) **TURCI Andrea**
Via Dormeletto, 84
28041 ARONA (NO)

34) **TALEBBE Silvano**
Via Purocelo, 21
40026 IMOLA (BO)

35) **ZOLLO Sandro**
Via Monastero, 127/1
17026 NOLI (SV)

36) **LORETELLI Albertino**
Via Dei Villini, 23
04011 APRILIA (LT)

37) **ANTONELLI Antonio**
Via Adriatico Vico X, 8
66036 ORSOGNA (CH)

38) **CAPORALE Enzo**
Via Ten. Vitti, 93
70043 MONOPOLI (BA)

39) **MUSACCHIA Benedetto**
Via Terra Santa, 92
90141 PALERMO (PA)

40) **PALA Bruno**
Via Matteotti, 33
09026 SAN SPERANTE (CA)

AIVA SCOREBOARD DATA ____

GIOCATORE

NOME: ______ ETÀ: ______
SIGLA: ______ TEL: ______
VIA: ______
CITTÀ: ______ CAP: ______
NOTE: ______

SALA GIOCHI

NOME: ______
VIA: ______
CITTÀ: ______ CAP: ______
TEL: ______ GESTORE: ______
NOLEGGIATORE: ______
ALLEGARE DIAPOSITIVA O FOTO (FACOLTATIVO)

FIRME TESTIMONI

GESTORE: ______
1° TEST: ______ TEL: ______
2° TEST: ______ TEL: ______

GIOCO

NOME: ______ CASA: ______
PUNTEGGIO: ______
LIVELLO DIFFICOLTÀ: ______
VITE INIZIALI: ______
VITE EXTRA: ______
N° QUADRI SUPERATI: ______
ORE GIOCATE: ______
NOTE: ______

PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

Ricordatevi di allegare la foto al tagliando: scotch o colla sono l'ideale! Aspettiamo i record.

NOME ______ COGNOME ______
INDIRIZZO ______
ETÀ ______ CITTÀ ______
GIOCO
MARCA ______
SISTEMA (BASE) ______
PUNTEGGIO O RECORD ______
NOTE ______
DATA ______ FIRMA ______

PARTECIPATE ALLA HIT-BIT

NOME ______ COGNOME ______
INDIRIZZO ______
ETÀ ______ CITTÀ ______
GIOCO ______
MARCA ______
SUPPORTO (CASSETTA-DISCO-CARTUCCIA) ______
COMPUTER (MODELLO E MARCA) ______
PUNTEGGIO O RECORD ______
NOTE ______
DATA ______ FIRMA ______

HIT GAMES

nome ______ cognome ______

DA CASA

MARCA	TITOLI	GIOCO PER CONSOLLE E/O COMPUTER
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

DA BAR

1
2
3
4
5
6
7
8

ETÀ ______ INDIRIZZO ______

GUIDA COMPLETA DI V

ACTIVISION

Miwa Trading - Milano Fiori, Strada 7, Palazzo T1 - Assago MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
BARNSTORMING	AZIONE	1	4	92.000	90.000	**VG13**
BEAM RIDER	SPAZIALE	1-4	1	94.000	90.000	
BRIDGE	STRATEGIA	1	7	92.000	90.000	
CHOPPER COMMAND	GUERRA	1	2	92.000	90.000	**VG13**
DECATHLON	SPORT	1-4	1	97.000	95.000	
DRAGSTER	GUIDA	1-2	2	57.000	95.000	**VG10**
ENDURO	GUIDA	1	1	92.000	90.000	
FISHING DERBY	SPORT	1-2	2	65.000	60.000	**VG14**
FROSTBITE	AZIONE	1-2	4	89.000	85.000	
GRAND PRIX	GUIDA	1	4	92.000	90.000	**VG16**
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	94.000	90.000	
ICE HOCKEY	SPORT	1-2	2	92.000	90.000	**VG1**
KABOOM	AZIONE	1-2	2	77.000	75.000	**VG11**
KEYSTONE KAPERS	AVVENTURA	1	1	92.000	90.000	**VG15**
PITFALL II	AZIONE	1	1	94.000	90.000	**VG6**
PLAQUE ATTACK	AZIONE	1-2	1	89.000	85.000	**VG9**
RIVER RAID	GUERRA	1-2	1-2	92.000	90.000	
ROBOTTANK	GUERRA	/	/	97.000	95.000	
SEAQUEST	AVVENTURA	1-2	10	89.000	85.000	**VG5**
SPACE SHUTTLE	SPAZIALE	1	3	92.000	90.000	**VG17**
SPIDER FIGHTER	AZIONE	1-2	1	89.000	85.000	**VG4**
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	75.000	**VG3**

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1	1	92.000	92.000	**VG13**
HAPPY TRAILS	AZIONE	1	1	92.000	90.000	**VG10**
PITFALL	AVVENTURA	1	1	92.000	90.000	**VG1**
RIVER RAID	GUERRA	/	/	77.000	90.000	**VG9**
STAMPEDE	AZIONE	1	8	89.000	90.000	**VG4**
WORM WHOMPER	AZIONE	/	/	85.000	75.000	**VG15**

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1	1	89.000	80.000	**VG13**
DECATHLON	SPORT	1-4	1	89.000	80.000	**VG13**
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	89.000	80.000	**VG16**
KEYSTONE KAPPERS	AVVENTURA	1	1	89.000	80.000	**VG11**
PITFALL	AVVENTURA	1	1	89.000	80.000	**VG10**
RIVER RAID	GUERRA	1	1	89.000	80.000	**VG9**

per Commodore 64

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1-4	1	32.000		**VG13**
DECATHLON	SPORT	1-4	1	32.000		**VG13**
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	32.000		**VG16**
PITFALL	AZIONE	1-2	1	32.000		**VG10**
PITFALL II	AZIONE	1	1	32.000		**VG15**
RIVER RAID	GUERRA	1-2	1-2	32.000		**VG9**

ATARI

Atari Int. - v.le della Liberazione, 18 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
ASTERIX	AZIONE	1	1	79.000	25.000	**VG12**
ASTEROIDS	SPAZIALE	1-2	77	69.000	25.000	
BATTLE ZONE	GUERRA	1	2	79.000	75.000	**VG13**
BERZERK	AZIONE	1	12	69.000	75.000	
BIG BIRD'S EGG CATCH	AZIONE	1-2	10	59.000	55.000	
CENTIPEDE	AZIONE	1-2	2	89.000	55.000	**VG10**
CRYSTAL CASTLE	AZIONE	1	2	69.000	65.000	**VG19**
DEFENDER	SPAZIALE	1-2	20	69.000	25.000	**VG2**
DIG DUG	AZIONE			79.000	55.000	**VG13**
GALAXIAN	SPAZIALE	/	/	79.000	75.000	**VG13**
JOUST	AZIONE	/	/	69.000	65.000	**VG15**
JUNGLE HUNT	AVVENTURA	1	2	79.000	69.000	**VG12**
KANGAROO	AZIONE	1	2	79.000	69.000	**VG19**
MARIO BROS	AZIONE	1-2	8	89.000	69.000	**VG17**
MISSILE COMMAND	SPAZIALE	1-2	34	59.000	25.000	**VG3**
MOON PATROL	SPAZIALE	/	/	79.000	25.000	**VG16**
MS. PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	3	89.000	55.000	**VG9**
NEW VOLLEY BALL	SPORT	1-2	2	59.000	55.000	
NEW SOCCER	SPORT	1-2	5	59.000	55.000	
OBELIX	LABIRINTO	1	2	59.000	50.000	**VG24**
PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	8	79.000	75.000	**VG2**
PHOENIX	SPAZIALE			79.000	75.000	**VG6**
POLE POSITION	GUIDA	1	1	89.000	85.000	**VG11**
SNOOPY & RED. B.	AZIONE	1	4	59.000	50.000	**VG24**
SORCERER'S APPRENTICE	AZIONE	1	2	59.000	55.000	**VG14**
SPACE INVADERS	SPAZIALE	1-2	112	59.000	55.000	
STAR RAIDERS	SPAZIALE	1-2		89.000	85.000	**VG8**
TENNIS	SPORT	1-2		69.000	65.000	
VANGUARD	SPAZIALE	1-2		79.000	75.000	**VG14**
YARS'REVENGE	SPAZIALE	1-2	7	59.000	55.000	**VG2**

COLECOVISION

CBS Electronics - via Lamedei, 9 - Milano 20123

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
BLACK SACK	STRATEGIA	1-2	1-8	62.000	60.000	
BURGER TIME	AZIONE	1-2	1-8	72.000	70.000	
DESTRUCTOR	GUIDA	/	1-8	62.000	60.000	**VG24**
CABBAGE PATCH KIDS	AVVENTURA	/	1-2	88.000	80.000	**VG21**
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1-8	52.000	50.000	
COSMIC AVENGER	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	50.000	
DESTRUCTOR	LABIRINTO	1-2	1-8	62.000	60.000	
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG13**
DONKEY KONG JR	AZIONE	1-2	1-8	72.000	70.000	**VG16**
FOOTBALL	SPORT	1-2	1-8	79.000	75.000	
FRENZY	LABIRINTO	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG21**
FRONT LINE	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG24**
GORF	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	50.000	
LADY BUG	LABIRINTO	1-2	1-8	52.000	50.000	
LOOPING	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG12**
MR. DO	LABIRINTO	1-2	1-8	72.000	70.000	**VG15**
OMEGA RACE	SPAZIALE	1-2	1-8	72.000	70.000	
PEPPER II	LABIRINTO	1-2	1-8	62.000	60.000	
SMURF	AVVENTURA	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG14**
SPACE FURY	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	50.000	**VG19**
SPACE PANIC	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	50.000	**VG20**
SUB ROC	SPAZIALE	1-2	1-8	72.000	70.000	**VG21**
TIME PILOT	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	50.000	**VG18**
VENTURE	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG14**
VICTORY	/	/	1-8	72.000	70.000	
WAR GAMES	AZIONE	1-2	1-8	79.000	75.000	
ZAXXON	SPAZIALE	1-2	1-8	72.000	70.000	**VG11**

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1-8	40.000		**VG6**
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG5**
GORF	SPAZIALE	1-2	1-8	40.000		
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1	1-8	40.000		
VENTURE	AZIONE	1-2	1-8	52.000	50.000	**VG14**
WIZARD OF WOR	LABIRINTO	1-2	1-8	40.000		**VG20**

rcato

DEOGIOCHI E DINTORNI

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1-8	40.000		VG6
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	VG5
DONKEY KONG JR.	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	VG16
LADY BUG	LABIRINTO	1-2	1-8	52.000	50.000	VG12
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1	1-8	40.000		
VENTURE	AZIONE	1-2	1-8	52.000	50.000	VG14
ZAXXON	SPAZIALE	1-2	1-8	62.000	60.000	VG11

EPYX

CBS Electronics - Via Amedei, 9 - 20123 Milano

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
GETAWAY TO APSHAI	/	/	/	79.000	75.000	
JUMPMAN JR.	AZIONE	1-4	/	79.000	75.000	
PIT STOP	GUIDA	1-2	9	79.000	75.000	VG17

HOMEVISION

Mini Miniera - Via Mons. Peano, 19 - Cuneo

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1-2	/	29.000	25.000	VG1
FATHOM	AZIONE	1	/	59.000	55.000	VG12
LASER GATES	SPAZIALE	1-2	/	59.000	55.000	VG15
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	59.000	65.000	VG18
QUICK STEP	AZIONE	1-2	/	59.000	55.000	VG16
RIDDLE OF THE SPHINX	STRATEGIA	1-2	/	29.000	35.000	VG4
TRICK SHOT	AZIONE	1-2	/	29.000	25.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
BEAUTY & BEAST	AZIONE	1-2	/	49.000	45.000	VG4
DRACULA	AVVENTURA	1-2	/	49.000	45.000	VG6
DRAGON FIRE	AVVENTURA	1-2	/	49.000	45.000	VG12
FATHOM	AZIONE	1	/	49.000	45.000	VG7
MICROSURGEON	AVVENTURA	1	/	49.000	45.000	VG10
NOVA BLAST	SPAZIALE	1-2	/	49.000	45.000	
TROPICAL TROUBLE	AVVENTURA	1	/	59.000	55.000	VG9

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
DRAGON FIRE	AVVENTURA	1-2	/	65.000	69.000	VG18
FATHOM	AZIONE	1-2	/	65.000	69.000	VG10
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	85.000	89.000	VG17
NOVA BLAST	SPAZIALE	1-2	/	85.000	89.000	
WING WAR	LABIRINTO	1-2	/	85.000	89.000	

stello

PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
59.000	55.000	VG5
59.000	55.000	VG16
69.000	55.000	
49.000	29.000	
59.000	14.000	
49.000	29.000	
49.000	29.000	
49.000	29.000	VG3
59.000	55.000	VG2
49.000	29.000	
59.000	55.000	
69.000	65.000	VG20
69.000	65.000	VG10
69.000	65.000	VG15
49.000	29.000	VG17
69.000	65.000	
14.500	14.000	VG8
49.000	29.000	
49.000	29.000	VG13
24.500	45.000	
59.000	55.000	
79.000	75.000	
59.000	55.000	
14.500	14.000	
69.000	65.000	
69.000	65.000	VG21
14.500	14.000	
69.000	65.000	VG11
49.000	29.000	
69.000	65.000	
59.000	55.000	
49.000	29.000	

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
ASTEROID FIRE	SPAZIALE	/	/	55.000	20.000	
BASE ATTACK	SPAZIALE	/	/	55.000	20.000	
COSMIC WAR	SPAZIALE	/	/	55.000	20.000	
FRISCO	AZIONE	/	/	35.000	20.000	
IQ 180	STRATEGIA	/	/	55.000	20.000	
LILLY ADVENTURE	AVVENTURA	1	1	35.000	20.000	VG16
MAGIC CARPET	AVVENTURA	/	/	55.000	20.000	
PANDA CHASE	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
PLATE MANIA	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
PARACHUTE	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
RACING CAR	GUIDA	/	/	35.000	20.000	
ROBOT FIGHT	SPAZIALE	/	/	55.000	20.000	
SKY ALIEN	SPAZIALE	/	/	55.000	20.000	
TANKS WAR	GUERRA	/	/	55.000	20.000	
TEDDY APPLE	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
TENNIS	SPORT	/	/	55.000	20.000	
TOPY	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
WALL BREAK	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
WAR 2000	AZIONE	/	/	55.000	20.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
BEE	AZIONE	/	/	73.000	70.000	
CAR RACE	GUIDA	/	/	73.000	70.000	
LILLY ADVENTURE	AZIONE	1	1	73.000	70.000	VG16
PUMUCKJUMP	AZIONE	/	/	73.000	70.000	

IMAGIC

Audist - Centro Direzionale Milano Fiori - Strada 6 - Palazzo N1 Rozzano MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	29.000	25.000	

INTELLIVISION

Mattel Electronics- Via Vittorio Veneto - Oleggio Ca

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	AVVENTURA	1-2	4
A.D.&D. TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	1-2	3
A.D.&D. TOWER OF MISTERY	AVVENTURA	–	–
ARMOR BATTLE	GUERRA	2	4
ASTROSMASH	SPAZIALE	1	1
AUTO RACING	GUIDA	1-2	1
BACKGAMMON	STRATEGIA	1-2	2
BASEBALL	SPORT	1-2	4
BASKETBALL	SPORT	2	4
BOWLING	SPORT	1-4	10
BOXING	SPORT	2	3
BUMP'N'JUMP	GUIDA	–	–
BURGERTIME	AZIONE	1-2	4
BUZZ BOMBERS	AZIONE	1-2	8
CHECKERS	STRATEGIA	1-2	4
CHESS	STRATEGIA	1-2	8
FOOTBALL	SPORT	2	4
FROG BOG	AZIONE	1-2	3
GOLF	SPORT	1-4	1
HOCKEY	SPORT	2	4
HORSE RACING	AZZARDO	1-6	1
HOVER FORCE 3D	AZIONE	–	–
ILLUSIONS	AZIONE	–	–
LAS VEGAS ROULETTE	AZZARDO	1-2	1
LOCK'N'CHASE	LABIRINTO	1-2	5
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	–	–
MATH FUN	EDUCATIVO	1-2	18
MISSION X	GUERRA	1	4
MOTOCROSS	GUIDA	–	–
NIGHT STALKER	LABIRINTO	1	4
PINBALL	AZIONE	–	–
REVERSI	STRATEGIA	–	–

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
ROYAL DEALER	AZZARDO	1	4	49.000	29.000	
SEA BATTLE	GUERRA	2	1	49.000	29.000	
SHARK SHARK	AZIONE	1-2	4	49.000	29.000	**VG7**
SHARP SHOT	AZIONE	1-2	1	14.500	14.000	**VG7**
SKIING	SPORT	1-6	15	59.000	55.000	
SNAFU	AZIONE	1-2	16	49.000	29.000	
SOCCER	SPORT	2	4	59.000	55.000	
SPACE ARMADA	SPAZIALE	1	2	49.000	29.000	
SPACE BATTLE	SPAZIALE	1-2	5	59.000	55.000	
SPACE HAWK	SPAZIALE	1-2	4	59.000	55.000	
STAR STRIKE	SPAZIALE	1	6	59.000	55.000	**VG2**
SUB HUNT	GUERRA	1-2	5	59.000	55.000	
SUPER COMPUTER SOCCER	SPORT	–	–	79.000	75.000	
SUPER COMPUTER TENNIS	SPORT	–	–	79.000	75.000	
TENNIS	SPORT	2	4	59.000	55.000	
THUNDER CASTLE	AZIONE	–	–	59.000	55.000	
TRIPLE ACTION	AZIONE	1-2	7	49.000	29.000	
TRON DEADLY DISCS	AVVENTURA	1	4	59.000	55.000	**VG4**
TRON MAZE A TRON	AVVENTURA	1-2	12	59.000	55.000	**VG4**
UTOPIA	STRATEGIA	1-2	1	69.000	65.000	**VG9**
VECTRON	AZIONE	1-2	18	59.000	55.000	**VG12**
WORD FUN	EDUCATIVO	1-2	5	29.000	14.000	**VG16**

per Intellivoice

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
BOMB SQUAD	GUERRA	1-2	3	34.500	69.000	**VG18**
B 17 BOMBER	GUERRA	1	7	34.500	69.000	**VG6**
SPACE SPARTANS	SPAZIALE	1	/	34.500	69.000	**VG14**

per Lucky

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
GAME FACTORY	AZIONE	–	–	49.000	45.000	
JETSONS'WAYS WITH WORDS	EDUCATIVO	–	–	49.000	45.000	
MELODY BLASTER	EDUCATIVO	–	–	49.000	45.000	
MIND STRIKE	STRATEGIA	1-2	3	49.000	45.000	**VG18**
MR. BASIC MEET MR. BYTES	EDUCATIVO	–	–	49.000	45.000	
NUMBER JUMBLE	EDUCATIVO	–	–	49.000	45.000	
SCOOBY DOO'S	LABIRINTO	1-2	4	49.000	45.000	**VG14**
W.S.M. LEAGUE BASEBALL	SPORT	–	–	49.000	45.000	

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
A.D.&D. TOWER OF MISTERY	AVVENTURA	–	–	69.000	65.000	
A.D.&D.TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	1-2	3	59.000	55.000	**VG16**
BUMP'N'JUMP	GUIDA	–	–	69.000	65.000	
BURGER TIME	AZIONE	1-2	4	69.000	65.000	**VG10**
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	–	–	69.000	65.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
BUMP'N'JUMP	GUIDA	–	–	69.000	65.000	
BURGERTIME	AZIONE	1-2	4	69.000	65.000	**VG10**
ILLUSIONS	AZIONE	–	–	59.000	55.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	–	–	69.000	65.000	

LEONARDO

Linea Gig - Via Danubio, 14 - Osmannoro (FI)

per Leonardo

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
ALIEN INVADERS	SPAZIALE	/	/	25.000		
CAT TRAX	LABIRINTO	/	/	25.000		
GRAND SLAM TENNIS	DSPORT	/	/	25.000		
JUMP BUG	AZIONE	/	/	25.000		
MISSILE WAR	GUERRA	/	/	25.000		
OCEAN BATTLE	GUERRA	/	/	25.000		
PLEIADS	SPAZIALE	/	/	25.000		
R2D TANK	GUERRA	/	/	25.000		
SPACE ATTACK	SPAZIALE	/	/	25.000		
SPACE MISSION	SPAZIALE	/	/	25.000		
SPIDERS	AZIONE	/	/	25.000		
TANKS A LOT	GUERRA	/	/	25.000		
THE END	AZIONE	/	/	25.000		

MICROLAB

CBS Electronics - Via Amedei, 9 - 20123 Milano

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
MINER 2049ER	LABIRINTO	1-2	1-8	88.000	85.000	

PARKER

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
ACTION FORCE	AZIONE	1-3	/	79.000	70.000	
AMIDAR	AZIONE	1	/	79.000	70.000	
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	70.000	**VG5**
POPEYE	AZIONE	1-2	/	79.000	70.000	**VG16**
Q*BERT	AZIONE	1-2	/	89.000	80.000	**VG14**
REACTOR	AZIONE	1-2	/	79.000	70.000	**VG6**
SKY SKIPPER	AZIONE	1-2	/	79.000	70.000	**VG19**
SPIDERMAN	AZIONE	1-2	/	79.000	70.000	**VG12**
STAR WARS/ JEDI ARENA	SPAZIALE	1-2	/	79.000	70.000	**VG8**
STARWARS/RETURN OF THE JEDI	SPAZIALE	1-2	/	89.000	70.000	
STAR WARS/THE EMPIRE STRIKES BACK	SPAZIALE	1-2	/	79.000	70.000	
SUPER COBRA	AZIONE	1-2	/	89.000	70.000	
TUTANKHAM	LABIRINTO	1-2	/	89.000	70.000	**VG17**

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	**VG5**

PHILIPS

P.zza IV Novembre,3 - Milano

per Philips Videopac

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
ALLA CONQUISTA DEL MONDO	BOARD GA-ME	1-6	1	90.000		**VG8**
ATTACCO GALATTICO	SPAZIALE	1	1	80.000		**VG20**
BACKGAMMON	STRATEGIA	1	/	70.000		
BASEBALL	SPORT	2	1	55.000		
BASKET/BOWLING	SPORT	1-4	3	55.000		
BATTAGLIE SPAZIALI	SPAZIALE	1	1	80.000		
CACCIA AL DRAGONE	LABIRINTO	1-2	1	70.000		**VG7**
CACCIA AL TESORO	BOARD GAME	1-6	1	90.000		**VG8**
CANNIBAL	LABIRINTO	1	10	70.000		**VG3**
CASSETTA MUSICALE	EDUCATIVO	1	1	75.000		
CHESS MODULO C7010	STRATEGIA	1	7	200.000		
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ	SPAZIALE	1	1	80.000		
FORMULA UNO	SPORT	1-2	3	80.000		
GIOCHI DI MEMORIA/ MATEMATICA	EDUCATIVO	1	1	55.000		
GORILLA	AZIONE	1	40	70.000		**VG9**
GUERRA LASER	SPAZIALE	2	1	55.000		
KILLER BEES	AZIONE			80.000		**VG16**
LAS VEGAS	AZZARDO	1-4	1	55.000		
LOGICA CINESE	STRATEGIA	1	1	55.000		
LOONY BALLOON	AZIONE	/	/	80.000		
MODULO BASIC C7429	EDUCATIVO	/	/	250.000		
MOSTRO SPAZIALE	SPAZIALE	1	1	55.000		
MOUSING CAT	AZIONE	1-2	7	70.000		**VG13**
NEUTRON STAR	SPAZIALE	1	3	80.000		**VG18**
NIGHTMARE	AZIONE	1	3	80.000		**VG17**
PICCOLE MAGICO	AZIONE	1	1	80.000		
RACCATTAPALLE	AZIONE	1-2	1	55.000		
SALTIMBANCO	AZIONE	1	1	55.000		
SAMURAI	STRATEGIA	2	1	55.000		
SCI	SPORT	1-2	3	55.000		**VG8**
IL SEGRETO DEL FARAONE	STRATEGIA	1-2	1	55.000		
SUPER BEES	AZIONE	/	/	80.000		
TERRAHAWKS	SPAZIALE	1	1	80.000		**VG11**
TIRATORE SCELTO	AZIONE	1	1	55.000		
TIRO CON LA CATAPULTA	AZIONE	1-2	1	80.000		
TURTLES	AZIONE	/	/	70.000		**VG15**
VIDEO MESSAGGI	AZIONE	1	1	45.000		
WESTERN	AZIONE	/	/	55.000		

SEGA/Melchioni

Via Pietro Colletta, 37 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
BUCK ROGERS	AVVENTURA	/	/	59.000		VG18
CONGO BONGO	AVVENTURA	/	/	59.000		
STAR TREK	SPAZIALE	/	/	59.000		

SPECTRAVIDEO

Domovideo - Via Tacchi, 1 - Rovereto (TN)

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
CHINA SYNDROME	AZIONE	1	1	42.000	40.000	
CROSS FORCE	SPAZIALE	1-2	1	42.000	40.000	VG4
GANGSTER ALLEY	AVVENTURA	1-2	1	42.000	40.000	VG3
MANGIA	AZIONE	1	/	42.000	40.000	VG18
MASTER BUILDER	AZIONE	1-2	/	42.000	40.000	VG17
NEXAR	SPAZIALE	1	1	42.000	40.000	VG7
PLANET PATROL	SPAZIALE	1-2	1	42.000	40.000	VG5
TAPEWORM	AZIONE	1-2	1	42.000	40.000	VG9

STARPATH

Ruggeri Telegames - Via Matilde di Canossa, 22 - Roma

per Atari/Supercharger

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE	SPAZIALE	4	2	27.000	30.000	
DRAGON STOMPER	AVVENTURA	1	3	30.000	40.000	
ESCAPE FROM THE MINDMASTER	LABIRINTO	1	4	30.000	40.000	VG10
FIREBALL	AZIONE	4	3	27.000	30.000	
FROGGER	AZIONE	2	/	27.000	30.000	VG23
KILLER SATELLITES	SPAZIALE	1	4	27.000	30.000	
PARTY MIX	AZIONE	/	/	30.000	42.000	
PHASER PATROL	SPAZIALE	1	2	OMAGGIO		
RABBIT TRANSIT	AVVENTURA	2	/	27.000	30.000	VG19
SUICIDE MISSION	AZIONE	2	2	27.000	30.000	
SURVIVAL ISLAND	AVVENTURA	1	1	30.000	40.000	VG15
SWORD OF SAROS	AZIONE	/	/	27.000	30.000	VG23

SUNRISE

Ruggeri Telegames - Via Matilde di Canosa, 22 - Roma

per Coleco

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
CAMPAIGN'84	STRATEGIA	1-2	4	76.000		VG23
GUST BUSTER	AZIONE	1-2	4	76.000		
QUEST FOR QUINTANA ROO	LABIRINTO	1-2	4	76.000		
ROLLOVERTURE	AZIONE	1-2	4	76.000		VG23

TIGERVISION

Domovideo - Via Tacchi, 1 - Rovereto (TN)

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
JAWBREAKER	AZIONE	1-2	1	64.000	40.000	VG9
KING KONG	AZIONE	1-2	1	64.000	60.000	VG10
MARAUDER	SPAZIALE	1	1	64.000	60.000	VG11
MINNER 2049ER	AZIONE	1-2	1	72.000	70.000	VG19
POLARIS	AZIONE	1-2	1	72.000	70.000	VG18
THRESHOLD	SPAZIALE	1-2	1	64.000	60.000	VG12

20TH CENTURY FOX

Sirius It. - Via Imperia, 21 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
CRASH DIVE	AZIONE	/	/	47.000		
MASH	AZIONE	1-2	8	66.000		VG11
MEGAFORCE	AZIONE	/	/	44.000		
PORKY'S	AZIONE	/	/	66.000		

XONOX

Melchioni - Via Pietro Colletta, 37 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
MANOR/PEAK	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	
LANCE/HOOD	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	
DUEL/KU-FU	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	

VECTREX

MB Italiana - Milano Fiori, Strada 2, Palazzo C1 - Assago MI

per Vectex

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
ARMOUR ATTACK	GUERRA	1	1	75.000	70.000	
BEDLAM	SPAZIALE	1	1	85.000	80.000	
BERZERK	AZIONE	1	1	75.000	70.000	
BLITZ	SPORT	1	1	75.000	70.000	
CLEAN SWEEP	AZIONE	1	1	75.000	70.000	
COSMIC CHASM	SPAZIALE	1	1	75.000	70.000	
FLIPPER	AZIONE	1	1	85.000	80.000	
FORTRESS OF NARZOD	SPAZIALE	1	1	85.000	80.000	
HYPERCHASE	GUIDA	1	1	75.000	70.000	
RIP OFF	AZIONE	1	1	75.000	70.000	
SCRAMBLE	AZIONE	1	1	75.000	70.000	
SOCCER	SPORT	1	1	85.000	80.000	
SOLAR QUEST	SPAZIALE	1	1	75.000	70.000	
SPACE WARS	SPAZIALE	1	1	75.000	70.000	
SPIKE	AZIONE	1	1	85.000	80.000	
STAR HAWK	SPAZIALE	1	1	75.000	70.000	
STAR SHIP	SPAZIALE	1	1	75.000	70.000	
WEB WAR	GUERRA	1	1	85.000	80.000	

HARDWARE

	PREZZO LISTINO	PREZZO MEDIO
ACTIVATOR per Atari	**153.000**	
ACTIVATOR per Intellivision	**153.000**	
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM + 3 cartucce	**299.000**	**170.000**
BASE CREATIVISION	**415.000**	
BASE COLECOVISION con cartuccia	**175.000**	**148.000**
COLECO/ATARI CONVERTER	**169.000**	
COLECO/ROLLER CONTROLLERS con cartuccia Slither	**160.000**	
COLECO/SUPER ACTION CONTROLLERS con cartuccia Rocky	**160.000**	
COLECO modulo Turbo con cartuccia	**145.000**	**130.000**
Consolle LEONARDO con cartuccia G.S. Tennis	**150.000**	
LUCKY KEYBOARD tastiera alfanumerica	**249.000**	**245.000**
LUCKY tastiera musicale	**199.000**	**195.000**
LUCKY espansione di memoria	**145.000**	
BASE MATTEL INTELLIVISION più 3 cartucce sportive	**280.000**	
Modulo Intellivoice	**99.000**	**90.000**
PHILIPS VIDEOPAC G 7000	**165.000**	
PHILIPS VIDEOPAC G 7200	**300.000**	
PHILIPS VIDEOPAC G 7400	**200.000**	
SUPERCHARGER con cartuccia	**95.000**	
CONSOLLE VECTREX	**195.000**	
VECTREX hand controller	**80.000**	
ACCESSORI-JOYSTICK		
Point master-controllo competizione compatibile Atari/Vic20	**39.000**	
Point master-controllo competizione	**39.000**	
Point master-fuoco rapido	**19.000**	
Point master-quik compatibile Intellivision	**29.000**	
Ruggeri joistick challenger	**30.000**	
Wico-the boss controll	**39.000**	
Wico-joystick	**58.500**	
Wico-redball	**58.500**	
Wico-powergrip	**58.500**	
Wico-three way deluxe	**64.000**	
Wico-trackball at/Vic20/64	**103.000**	
Wico-Philips adaptor	**20.300**	
Wico-Apple adaptor	**45.500**	
Wico-Keyprad per Colecovision	**54.500**	

Novità firmate Jackson.

Goffredo Haus
ELEMENTI DI INFORMATICA MUSICALE
Gli argomenti trattati comprendono: elementi di matematica di base; descrizione formale di fenomeni musicali; tecniche di analisi, elaborazione e sintesi del testo musicale; tecniche di analisi, elaborazione e sintesi del suono; metodi per la rappresentazione grafica di informazioni musicali; elementi di ingegneria del software musicale; elementi sulle architetture dei sistemi per l'elaborazione musicale; elementi sulle tecnologie avanzate utilizzate nel settore.
Cod. 802H Pag. 234 Lire 22.500

Don L. Cannon
SISTEMI DIGITALI manutenzione, ricerca ed eliminazione guasti
Il libro, destinato a coloro che desiderano, per hobby o per lavoro, apprendere le tecniche impiegate per localizzare i guasti dei sistemi digitali, spiega i concetti ingegneristici fondamentali e le nozioni basilari dell'elettronica e presenta poi alcune applicazioni pratiche.
Cod. 200A Pag. 303 Lire 28.500

Maurizio Piccoli
FENDER storia di un mito (1945-1985)
Il libro abbraccia tutto ciò che dal 1945 ai giorni nostri è uscito con il marchio Fender, privilegiando adeguatamente quegli strumenti di maggior interesse sui quali si puntano gli occhi dei fans della casa americana.
Cod. 800H Pag. 260 Lire 28.000

M. Di Vizio
LOGO, POTENZA E SEMPLICITÀ
L'informatica è destinata a diventare una delle componenti di una buona cultura generale dell'individuo medio. Questo libro mira a far conoscere il LOGO a un pubblico di cultori dell'informatica, che vogliono approfondirla o che hanno l'obiettivo di farne apprendere l'ABC a degli utenti "in erba".
Cod. 509A Pag. 216 Lire 20.500

Valerio Alessandroni
Pancrazio Galeano
I CONTROLLORI PROGRAMMABILI
I controllori programmabili permettono di realizzare automatismi industriali molto semplici (limitati a singole macchine operatrici) o molto complessi (linee flessibili o reparti automatizzati). Questo libro, realizzato con il supporto tecnico della Telemecanique S.p.A. si propone, per la prima volta in Italia, di offrire una trattazione organica e completa su una tecnologia che sta vivendo una rapida espansione di mercato.
Cod. 208A Pag. 256 Lire 24.000

Marco Rosaclot
LA FISICA CON IL COMPUTER: LA DINAMICA
Questo libro propone l'utilizzo delle tecniche di simulazione su calcolatore per visualizzare e studiare l'andamento temporale di un sistema; lo scopo è quello di consentire allo studente di confrontarsi con problemi anche complessi, concentrandosi sugli aspetti fisici e ignorando in buona parte formalismi matematici.
Il disco contiene tutti i programmi in Basic per Apple IIe.
Cod. 550A Pag. 268 Lire 50.000

Amadio Gozzi
MASTER TVC 1
MASTER TVC 2
L'accoppiata MASTER TVC 1 e MASTER TVC 2 passa in rassegna tutti i circuiti dei televisori a colori vecchi e nuovi, spiegandone il funzionamento direttamente sugli schemi elettrici.
Di ogni stadio vengono presentate le soluzioni circuitali relative alle molte marche in commercio.
Cod. 708P Pag. 160 Lire 30.000
Cod. 709P Pag. 160 Lire 30.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
		Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ____________
n° ____________

☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome
Cognome
Via
Cap Città Prov.
Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura
Partita I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000

La biblioteca che fa testo.

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

VENDO **Video Gioco** Popeye Nintendo prezzo listino L. 160.000 vendo a L. 100.000 un mese di vita con garanzia.
Gerlando Gervasi Via Lepanto, 20 – 90012 Caccamo (PA)
Tel. 091/948507 (dalle 14 alle 15)

VENDO **1000 Programmi per Commodore 64 e Spectrum** Ti aspettano! Inviare lire 1.000. = per catalogo completo.
Computer Club – Casella Postale 7220
16166 GENOVA-QUINTO

VENDO **Base Colecovision + Mod. Turbo** a L. 300.000. = Zaxxon e Donkey Kong Junior a 50.000 Puffi Cosmic Avanger e Mouse Trap a l. 40.000 in più per Atari a 35.000 cad. vendo Pitfal Demon Attak River Raid e Bridge.
P.za Piemonte 2 Milano (Maurizio)
Tel. 02/4981331 – (15/22)

VENDO **Per Amstrad** nuovissimi programmi appena arrivati dall'Inghilterra
Per informazioni rivolgersi a: Maraucci Paolo – Via T. Schiva 11 – 18100 Imperia – Tel. 0183 24176 – (12/19)

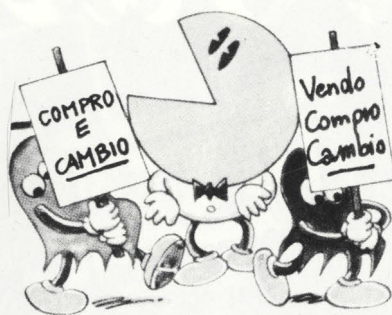
VENDO **Base Intellivision** + 7 cassette: tennis; soccer; borgertime; icetreek; poker; mission x; lock'n chase. Tutto a sole L. 250.000.
Per informazioni rivolgersi a: Ricciardiello Gianluca – Via Pasquale Scura, 56 – 80134 Napoli – Tel. 081/311461 – (telefonare subito dopo i pasti) – (dalle 15,00 alle 17,00)

VENDO **Per Commodore 64** "The Hobit" della Melbourne House completo di istruzioni in inglese L. 12.000.
Telefonare o scrivere a Lomabardo Giovanni – Via Croce Rossa 25 – 90144 – Palermo – Tel. 091/502280 – (orari pasti)

VENDO **Cassetta giocho** "Multriton" per Vic20 a L. 17.000 o scambio con cassette "Sargon Chess o Dragon Fire" per vic20 – Scrivere a: Daniele Britti – Via Bologna 68 – 48025A Riolo Terme (RA)

COMPRO **BOWLING,** fotball, hockey, boxing, tuthankam, dracula e beamrider x consolle intellivision (a buoni prezzi)!!!

VENDO **Cartucce** x intellivision: astro smash, space battle, tron 2, lock'n chase e il favoloso pitfall! con sconti intorno al 35% P.S. le cartucce sono in ottimo stato.
Via Scheiwiller 11 – 20139 Milano – Tel. 02/533744 – (14;00/15;30 16,30/21,00)

VENDO **Base Intellivision** + mesi di vita usata poco o niente a L. 500.000 il prezzo comprende 10 cassette tutte con istruzioni e perfettamente funzionali.
Tofanelli Graziano – Viale Marconi, 16 – Torre del Lago Puccini – (LUCCA) – Tel.0584/341684 – (12,00 15,00 o 19,00 20,30 la sera)

Per le vostre inserzioni sul mercatino dell'usato: ritagliate il tagliandino azzurro e incollatelo su una cartolina postale ricordandovi di specificare il vostro indirizzo, il numero di telefono e l'orario in cui è possibile rintracciarvi.

Occasione!!!
VENDO **Atari 2600** (1anno) + 2 yoistik + trasformatore + manuali istruzioni + scatola imballaggio e le seguenti cassette: pole position bhoneix ; raiders of the lost arck ms pac man ; combat ; space invaders ; all'eccezionale prezzo di L. 299;000 !!! (meditate gente! meditate!), oppure scambio con Commodore 64 (purché funzionante)
Colaianni Andrea – Via Gorizia 89 – Bollate – Milano – Tel 3561306 – (19-21)

SCAMBIO **cartucce Intellivision** con altre compatibili con la Mattel, Elettronics, oppure le vendo a L. 20.000 cadauna: Basketball, Boxing, Baseball, Sub-Hunt, Tron-Maze-A-Tron, Utopia, Truckin', Nova-Blast. Telefonare allo 02/2823541, dopo le ore 20,00 tutti i giorni.
Payoro Maurizio – Via Pietro Toselli, 22 – 20127 Milano

VENDO **Consolle Intellevision** con 24 cassette (le migliori) + contenitore in Perspex per le cassette L. 500.000.
Vittorio Sirianni – Via Peschiera 4/8 – 16136 Genova

VENDO **cassetta** con 20 giochi per VIC 20 IMESPAMSO a L. 20.000 spese incluse. Vasto elenco da cui scegliere i programmi che interessano. Possibilità di scambio solo con cartucce mancanti (30 giochi per cartuccia)
Paolo Beltramini – Via D'Enricis, 38 – 28100 Novara – Rel. 0321/457441 – (sempre)

VENDO **Base Intellivision** + cassetta omaggio + 5 cassette: Q+Bert, Dracula, Night-Stalker, Space Battle, Sea Battle. Il tutto a L. 230.000 o separatamente.
Bragadin Giovanni – Via Someda, 43 – 33100 Udine – Telefonare ore pomeridiane allo 0432/602733.

VENDO **Pac G7000** a L. 100.000 + 4 video cassette (Flipper, Space Monster, sci, Soccer, Hokey su ghiaccio) L. 25.000 l'una. Vendo anche singoli pezzi.
Bergamaschi Enrico – Via Osimo, 4 – 29100 Piacenza (PC) – Tel. 0523/752875 – (ore pasti)

CAMBIOl **cassetta** Mattel per Intell. Baseball come istruz. ital. con cassetta Mattel Autoracing o Boxing o Space Strike o vendo a L. 19.000. Cambio 2 Point Master Quick per Intelliv. con cassetta Mattel – Lock'n' Chase, o Astromash.
Mazzei Paolo – Via Tommaso Pini, 45 – 50047 Prato

VENDO **Atari 2600** + Joystick + 3 cartucce di gioco (Ms Pac Man e altre), il tutto in ottime condizioni e con 9 mesi di vita a L. 250.000.
Telefonare tutti i giorni esclusa la domenica (possibilmente ore pasti) allo 071/200241 e chiedere di Andrea

VENDO **"Pitfall!"** (per Intellivision) a L. 50.000 oppure cambio con "Burgertime" od "A.D. Dragons", inoltre vendo "Space Battle" oppure cambio con "Skiing".
Fabrizio Calvi – Via Pacinotti, 30 – Monza – Tel. 039/749872 – (dalle 18.00 alle 19.00)

VENDO **cartuccia** Soccer per Intellivision a L. 10.000 + cartuccia Astrosmash a L. 15.000 + cartuccia Triple Action a L. 10.000, tutte in ottimo stato e complete di mascherine e di istruzioni.
Paolo Morelli – Via Carega, 14 – 57100 Livorno (LI) – Tel. 0586/406124 – 14-16 (eccetto sabato e domenica) oppure scrivere (meglio)

VENDO **consolle Intellivision** + 5 delle più belle cassette solamente per L. 410.000 ed il tutto è in OTTIME condizioni!!! Telefonate, anche solo per ulteriori informazioni al 46697 (0481) dalle 17 alle 21.
Davanzo Andrea – Via S. Anna, 8 – 37074 Monfalcone (GO)

CAMBIO **moduli SSS** per Texas TI 99/4A: Parsec+-TI Invaders+Blasto+cassetta Market Simulation in blocco contro Minimemory + cassetta Assembler. Tutto in perfette condizioni con istruzioni e confezioni originali.
Telefonare a Fabio ore 19.000 – Tel 039/835820 (Monza).

VENDO **Spectrum** Sinclair (48 K), tre mesi di vita, completo di trasformatore, cavi di collegamento, manuali in inglese, cassetta gioco "2200M" + vari listati. Lo Spectrum è nuovo, usato pochissimo. Vendo a L. 390.000.
Rivolgersi a: Nalli Gaetano – Via G. Rotondi, 6 – Milano – Tel. 4391879 (dalle 14 alle 16 escl. domenica)

VENDO **Intellivision** + Computer Adaptor + 8 cassette Mattel + 3 cassette Imagic + Computer Keyboard a L. 510.000 (inaudito) tutto in ottime condizioni!!
Telefonare all'8321950 dalle 15 alle 17,30
Natale De Angelis – Via S. Arcangelo, 24 – 80023 Caivano (Na)

VENDO **Mastermind** a L. 10.000 sette e mezzo a L. 10.000 altri, bellissimi giochi nella lista che vi

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

manderò se voi mi manderete l. 500. Rispondo a tutti.
Morini Alessandro - Via Delle Grazie, 24 - 43100 Parma

COMPRO **Per TI-99/4A,** sintetizzatore vocale a L. 80.000 trattabili. Compro anche cassetta, sempre per TI-99/4A, "Alpiner" a L. 40.000
Sabaini Luca - Via Marconi, 12 - 37011 Bardolino (Lago di Garda) - Verona - Telefonare ora di cena 045/7210396

VENDO molte riviste per computer: Bit, Personal Software, Paper Soft, HP Computer, MC Microcomputer, Personal Time, Micro e Personal C, ecc... a sole 1500 l'una. Sono 60 e regalo 5 libri a chi acquista il blocco. I libri sono sul Basic e Computer in genere.
Barca Giuseppe - Via Tre Re, 29 - 20047 Brugherio (MI)

VENDO **Atari VCS 2.600** con Joystick, Paddles, cassetta Combat in omaggio + le seguenti cassette: Demon Attack, Cosmic Ark, Slotracer-Star Voyager-Night Driver a L. 450.000 trattabili.
Busi Massimo - Via F. Orsi, 32 - 27100 Pavia (ore pasti)

VENDO **Atari VCS 2600**, dicembre 83, in perfetto stato con 8 cassette (Jungle Hunt, Ms Pac Man, Moonsweeper, Space Invaders, Soccer, Basket, Combat e Video Ceckers) a L. 420.000 (valore L. 685.000)
Giorgio Bollati - Via Molinetto, 15 - Corsico (MI) - 20094 - Tel. 02/4491161

VENDO **Atari VCS 2600** + 46 cartucce fra cui molte novità e un supercharger con alcune cassette. Il prezzo di listino è di più di L. 3.000.0000; ma il lo vendo a L. 1.500.000
Stanzani Sandro - Via Antonio Canova, 9 - 40138 Bologna - Tel. 051/533870 (dalle 12 alle 21)

VENDO **Aquarius** Home Computer + registratore + 1 cassetta (Night Stalker) praticamente nuovo a L. 280.000 intrattabili.
Pangrazi Giulio - Piazza Mazzini, 41 - ROMA - Tel.06/386560 (ore pasti e 19-21)

VENDO **Base** Intellivision a un prezzo di L. 290.000 + 9 cartucce a scelta. Vendo le cartucce anche a parte a L. 25.000 cad. Per informazione scrivere a:
Tosarello Angelo - Via Giovanni T. 49 - 45025 Fratta Pol. (RO7 o telefonare a questo numero 0425/68108

OCCASIONISSIMA! **Vendo** Consolle Atari VCS 2600 con 22 cartucce tra cui: Pitfall, Demon Attack, Atlantis, Pakman, Defender, Space Invaders, Vollielball, Asteroids, Missile Comand, Star Raiders, ecc. il tutto a l. 460.000 trattabili. Richiedo massima serietà. Inoltre vendo-cambio-compro Software su cassetta per Computers Atari (400 - 800 - 600 XL - 800 XL ecc.). Dispongo di diversi titoli molto interessanti. Scrivere o telefonare a Maggiolini Adriano - Via XX Settembre, 5 - 20021 Baranzate di Bollate (MI) - Tel. 02/3562039 (dalle ore 16,30 alle 21,30).

VENDO **Base** mattell Intellivision con 6 cassette (Burgertime, Soccer, Tennis, Beamrider Activ., Skiing, Backetball). Acquistato marzo 84 a L. 400.000.
Cozzi Alessandro - Via R. Sanzio, 5 - 20010 Arluno (MI) Tel. 02/9015291 (dalle 18 in poi)

CAMBIO **le cassette**: Tennis, Snafu, Poker e Blackjack e Basketball della Consolle Intellivision con le cassette: "masters of the Universe - The power of He man" e "Popeye", sempre per la suddetta consolle.
Tonelli Giovanni - Viale Asia, 11 - 00144 Roma - Tel. 06/5910191 reperibile dalle ore 14.30 alle 16 e dalle 21 in poi.

VENDO **(REGALO)** Atari VCS 2600 in perfetto stato, e inoltre gli allego 8 cartucce tra cui Jungle Hunt, Ms Pac Man, Space Invaders e il fantastico Moon-Sweeper. Il tutto lo cedo a L. 320.000 trattabili. Mentre il valore reale è di L. 685.000 (di listino)
Dattoli Rosalia - Via Molinetto di Lorenteggio, 15 - Corsico (MI) - Oppure telefonare allo 02/4491161

VENDO **Consolle** Intellivision + 23 cassette tra cui 7 Imagic (Ice Trek Atlantis, Swords Serpents, Nova Blast, Tropical Trouble, Dragon Fire, Micro Surgeon) 1 Parker (Star War The Empire Strike's Back) tutte in ottimo stato con istruzioni, targhette e involucri, Ho Mission x, Burger Time- Tron I, Trun Maze Atron, Advanced Drid, Shdrk! Shar!, Prog Bog, Tennis, Soccer, Hockey, Foot ball, Auto Racing, Space Hawk, Star Strike. Il prezzo è a farsi. Preferirei però scambiare la consolle Intellivision con quella Colecovision, magari con convertitore Atari e qualche cassetta. Mica chiedo troppo! Il mio numero è 089/350560 (ore pranzo o domenica dalle 14 alle 18). Sotto con le chiamate! Dimenticavo: ho anche Night Stalker!
Domenico De Nicolellis - Viale Degli Eucalipti, 28 - 84100 Salerno

VENDO **Consolle** Intellivision con le seguenti cartucce: Burger Time, Frog Bog, Nba Basketball, Astrosmash, Armor Battle, Space Armada, Poker & Blackjack. Tutto a L. 250.000
Boscarino Diego - Via Cima Gogna, 30 - 30174 Mestre (VE) - Tel. 041/616055 (ore pasti)

CAMBIO **cassetta** per Intellivision Baseball perfetta istr. italiano, cambio con Autoracing o Boxing, Checkers, Frog Bog. Altre. VENDO **Intellivision** + 7 cassette tutto come nuovo (Armor Battle, Baseball, Sci, Soccer, Space Armada, Astromash, Tennis) L. 350.000
Mazzei Paolo - Via Tommaso Pini 45 - 50047 Prato

VENDO **Consolle** Creativision 8 mesi di vita 4 cassette Ctennis, Planet Defender, Crazy Chicky, Police Jump L. 300.000
Alessio Ravani - Via Traversagno 21/e - 44100 Ferrara - Tel. 53304 (ore pasti)

VENDO **Atari** VCS 2600 + 46 cartucce fra le quali molte novità e un supercharger. Prezzo di listino di L. 3.000.000. Io lo offro a L. 1.500.000. Non fatevi scappare questo grande affare. Telefonate allo (051) 53.38.70 e chiedete di Stanzani Sandro. Telefonate dalle 19.00 alle 21.00. Oppure scrivete a: Stanzani Sandro - Via Antonio Canova 9 - 40138 Bologna

VENDO **cartucce** per Colecovision: Gorf, Cosmicavenger, Super Crossforce L. 35.000, Popeye L. 55.000, Frenzy L. 45.000
Carlo Galish - Via Augusto Vera M41 - Tel 06/540929 (14-20 tutti i giorni)

VENDO **Atari** VCS per 270.000 trattabili + 6 cassette (River-Raid-Dig-Dug + Riddle of the Sphinix, Phoenix, Grano, Prix + Wico Tae Boss
Egon Bernabe - Via Roma 4/C - 39045 Fortezza (BZ) - Tel. 0472/48721 (18-21)

CAMBIO con qualsiasi cassetta che io non ho per VCS la cassetta Ms Pac Man
Valbusa Michele - Via Madonna di Monte, 3 - 37066 Sommacampagna (VR) - Tel. 045/510532 (Dalle 19 alle 20)

VENDO **Atari** 2600 L. 120.000 + Ms Pac-man e Centipede ciascuno (L. 45.000) Star Raiders (L. 40.000) Space Invaders (L. 25.000), Maze Craze (L. 20.000), Combat (L. 15.000)
Walter Flamini - Via Lorenzo il Magnifico, 50 - 00162 ROMA - Tel. 06/4271918 (ore pasti)

VENDO **base** Colecovision con le cassette: Mause Trap e Turbo, tutto a lire 300.000. Vendo anche Videogioco della Nintendo "Donkey Kone" a L. 80.000
Daniele Santini - Via Salvatore Pancherle, 153 - 00146 ROMA - Telefonare alle 8,30 pomeridiane e chiedere di Daniele. Tel. 06/5571642

VENDO **TI 99/4A,** come nuovo, completo di tutto, + cartuccia "Moon Mine" + cassetta con 32 programmi a L. 200.000.
Maurizio Bruno - Via Altavilla Irpina, 8 - Roma - 06/255533 (ore pastri)

VENDO **Intellivision** + 15 cassette tra le più famose (come Smark Shark, Mission ecc.) a L. 450.000 trattabili (valore commerciale: 1.100.000) tutto è come nuovo!
Tel. 06/8270822 - Roma

COMPRO/CAMBIO/VENDO **Software** per CBM 64 e Spectrum solo zoan Catania.
Fabio Bellassai - Via Cesare Lombroso, 13 - 95100 Catania - Tel. 415353.

VENDO **Atari 2600**, completo di due Jostik, e due paddel, e 7 cassette: Pole position, Vanguard, Star Voyagar, Space War, Pac Man, lombat e basketball.
Marcone Gianmarco - Trento - Tel. 085/87792 (ore pasti).

VENDO/COMPRO/CAMBIO **Programmi** per Commodore - CBM 64 inviare o richiedere lista.
Agus Antonio - Via S. Antonio, 31 - 09016 Iglesias (Ca)

VENDO/SCAMBIO/COMPRO **giochi** per Commodore 64 (vendo da L. 1.5000 a L. 5.000) o programmi d'utility o gestionali da L. 3.000 a L. 10.000.
Corradini Claudio - Via Matteotti, 4 - 36042 Breganze (Vi) - Tel. 0445/874943. (pasti)

SCAMBIO/VENDO/COMPRO **Programmi** pr C-64 ho più di 150 giochi: DMJ, The Bird, Popeye, Deca-

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

thlon, Summer Games, Pitfall I-II, Flip e Flop, Mr. Robot, Forbiddem Forest, Window's Revenge e molti altri, tutti in Turbo Tape. Li vendo a L. 5.000, cassetta e spese postali incluse.
Dispongo di alcuni Utility: Magic Desk, Hesmon 64, effecopy, Visible solar system Kola Pad e altre. Le vendo L. 6.000 cassetette e spese postali incluse. Per scambi, inviare lista.
Massabò Fabio – Via Roma, 20 – 18039 Ventimiglia (IM) – Tel. 0184/351829.

COMPRO/CAMBIO/VENDO **Commodore 64** + registraore con Colrecovision + Atari – Colecoconvert) 7 cassette. Vendo Cassette Coleco: MDonkey Kong 50.000 Frantic-Freddy jl= 50.000 Zaxxon 50.000 Zaxxon 50.000 Smurf 50.000. Vendo Intellision + cassette L. 200.000 inoltre vendo cassette: Cadibul L. 30.000 Soccer L. 30.000 Safercreker L. 35.000 – Tennis L. 25.000 – Basket L. 25.000 – Basket L. 25.000 – Str Wars L. 20.000 oppure le cambio con cassette Atari o Colecovision.
Biosa Salvatore – Via Aldo Moro, 11 – 08100 Nuoro – Tel. 0784/200151 (ore pasti)

VENDO **Atari Vcs 2600** + 10 cassette fra cui: Defender – Asteroids – New Tennis – Space Invaders + Joysticks 8 Paddles a L. 299.000. Vendo CBS Colecovisio + 4 cassette (Zaxxon – Pitstop – Time Pilot – Movsetrap) a L. 399.000.
Via Carlo Ravizza 40 – Milano – Tel. 02/4982665 (pomeriggio)

VENDO **Intellivision** con 15 cassette e 2 joystick point masters – tra le cassette: Novablast – Pitfall – Burger Tima – Venture Tennis – Calcio – Microsurgeon – Dragonfire ecc. Tutto a L. 50.000.
Clausio Sudano – Via G. P. Pannini, 5 – 00196 Roma – Tel. 06/399354 – (17,00 e 20,00 pasti)

VENDO **Consolle Intellivision** + Tastiera alfanumerica Lucky + 9 cassette a solo L. 650.000.
Chirico Stefano – Via Belvedere, 10/B – 22050 Pescate (Como) – Tel. 0341/373067 (pasti)

VENDO **Computer VIC 20** con espansione da 16 K, giochi ed utiliti, vendo anche Atari 2600 con 23 cassette (Battlezone, Phoenix, Vanguard, Popeye, Mario Bros, Action Forc, Starmaster, Megamania e tante altre, con joystick uno dei quali della spectravideo. Tutto materiale usato pochissimo.
Samuele – Tel. 0831/991380 (ore pasti, dalle 13,30 alle 16,30).

CAMBIO **Asteroids**-Space Inv. – Night Driver – Sky Driver – Bow At – Atlantis – Tennis – Ne cedo 2 per una tra: Amidar – Dem. Attack – Dig Dug – Pac Man – Ne cedo 3 per una tra: Mario Bro's – Decathlon – H.E.R.O. – Tel. 0823/811029d (ore 9,00/16,00)

CEDO **Vic 20** + registrar. + circa 50 list ati + circa 80 tra giochi, e utility su nastro + Joystick Atari + 4 libri dedicati + 13 lezioni su nastro beatrice D'Este – Il tutto nuovo). Spese postali a vostro carico – Cambio il tutto con Colec– Cartuccie – Tel. 083C23/845503 ore ufficio chiedere solo di Bruno.

VENDO **VIC 20** + registgratore + 10 cartucce (tra cvui Omega Race / Cruncher..) + 4 cassette + joystick Spectravideo, il tutto quasi nuovo in imballi originali a L. 300.000.
Giò – Via Sansovino, 8 – Verona – Tel. 045/576375 ore pasti.

VENDO **Interfaccia per registratore** al posto del registratore della Commodore puoi usare qualsiasi registratore i cavetti sono compresi il prezzo di sole L. 50.000 non trattabili + vendo cassetta con 10 videogiochi a sole L. 5.000.
Alberto Cinquini – Via Giusepipe Volpi, 39 – Viareggio – Tel. 391496.

VENDO **Personal computer** Sega Sc-3000 16K più cartrige musicale più cavetti registratore e cassette software, tutto in perfette condizioni a L. 350.000.
Diego – Tel. 02/4989786 ore pasti.

VENDO **Atari VCS** a L. 100.000 a chi lo compra regalo 3 cartucce. Dispongo inoltre di altre 18 cassette fra cui: Pitfall, Star Raiders, Tennis, che vendo 4 prezzi bassissimi.
Roberto Carboni – Via Alceste Giovanni, 4 – 40129 Bologna – Tel. 051/374555

VENDO **SHARP MZ 721** completo di registratore a solo L. 645.000. Inoltre vendo Sharp m2 731 completo di registratore e stampante a solo L. 880.000. Entrambi i sistemi sono inusati e imballati e godono della garanzia ufficiale.
Antonio Peluso – Via D'Afflitto Ariano Irpino (AV) – Tel. 0825/873196.

VENDO **Consolle Intellivision** + 12 cartucce ((tra cui Dracula, Pitefalli, Burger Time, Donkey, Nova Blast, AD.D. e Dragons, Ice Trek, Night Stalkedr Shark Shark, Astrosmash, Triple Action, Star Strike) + comandi Pointmaster, in blocco a L. 650.000. Tutto completo e come nuovo (vero affare).
Biasini Stefano – V. Zoni, 85 – 21037 Pontetresa (Va) – Tel. 0332/551717 (dalle 18,30-20,00)

VENDO **Base Atari** + 2 Joystick + 2 Paddle + 8 cartucce (Space Shuttle, Decathlon, Demon Attack, Super Breakout, ecc.) a sole L. 255.000 inoltre vendo cartucce per Base Atari (Pitfall, Pitfall II, Enduro, MS. Pac, Man, Jungle, Hunt, ecc.) a L. 35.000 cadauna.
Alessandro Amato – Piazza Isabella D'Aragona, 36 – Bari – Tel. 080/213351 (solo ore pasti).

VENDO **Cassette** per Intellivision complete di istruzioni, mascherin e soprattutto nessun danno ne alla cassetta, ne alla scatola che contiene la cassetta. Vendo: Swords 8 serpent e nova Blast a (L. 40.000 una) + Microsurgeon a L. 30.000 + Astrosmash a L. 15.000 + Poker & BLJ. a L. 5.000, e vendo inoltre base Intellivision marzo '84 a L. 150.000.
Brasa Roberto – Via S. Ampellio, 5 – Milano – Tel. 8437793.

VENDO Coleco Vision in ottime condizioni con imballo originale, più cassette "Smurf – Donkey – Kong – Mouse trap" a L. 350.000 trattabili.
Sollima Vincenzo – Via Magenta, 1 (Loc. Corvo) 88100 Catanzaro – Tel. 0961/61050 (ore pastik 14/15 – 19 in poi).

VENDO **Cassette** per ATARI 2600: Video penball L. 25.000, Space Invaders a L. 25.000, Jungle Hunt L. 30.000, Dug Dug L. 30.000, Kangoro, L. 30.000, Ms. Pacman, L. 35.000, Basketball L. 15.000, Sorcere's Apprantice L. 25.000.
Flavio Morangon - Via Cristoforo Colombo, 80 - Poirino (TO) - Tel. 011/9450362 (Zona Torino) ore pasti.

VENDO **causa** cambio sistema base Atari + 10 cassette tutto in ottimo stato tra cui:
Asteroids - Championship soccer - Combat - Golf - Night Driver - Raiders of the lost ark - Space invaders - Space war - Volley ball - Video chess, a L. 400.000 tratt. (valore reale oltre L. 800.000).
Scrivere a: Maggio Angelo - Largo Domodossola, 2 - 20145 Milano.

VENDO **Intellevision** con Lock'n'chase e poker a L. 150.000.
Tosolini Roberto - Via Calvario, 2 - 33010 Cassacco (UD) Tel. 0432/854030 (pomeriggio).

VENDO **Videogioco** Atari VCS 2600, con 2 Joystick, ben tenuto, più 8 cassette (Decathlon, Calcio, E.T., Ms Pac-Man, Asteroids, Space Invaders, Mario Bros, Yar's Revenge) al prezzo di L. 450.000, trattabili.
Fabio Mancini - Viqa Bozzoli, 19 B/7 - 16153 Genova Sestri (GE) Tel. 010/Q603105 dalle 12 alle 19.

VENDO **Consolle** Intellevisio + 5 delle più belle cassette solamente per L. 410.000 trattabili, ed inoltre il tutto è in ottime condizioni. Telefonate, anche solo per ulteriori informazioni al 0481/46697 dalle 17.00 alle 21.00.
Davanzo Andrea - Via S. Anna, 8 - 34074 Monfalcone (GO).

VENDO **Computer** Sega SC-3000 nuovissimo, ancora chiuso nel suo imballo originale, e in più regalo commutatore per la TV, alimentatore del computer, joystick, una cassetta per apprendere il Basic, un cartridge con Basic completo e tre cartridges con giochi divertentissimi a sole 400.000 lire, causa doppio acquisto.
Telefonare al 02/709337 ore 15 - 20 a Fulvio.
Fulvio Rendoli - Via Cappuccini, 11 - 20122 Milano.

VENDO **Base** Intellevisio + 5 cassette a sole L. 500.00 più che trattabilissime. Le cassette disponibili sono: Poker e Blackjack, Soccer, Space Armada, Armor Battle e Mission X (in ottimo stato). Tel. 0481/46697 dalle 17.30 alle 21.00.
Davanzo Andrea - Via S. Anna, 8 - 34074 Monfalcone (GO).

VENDO **Videopac** G-7000 in ottimo stato. 2 cassette: Guerre laser n° 18, Rischia e Vinci n° 12 e garanzia, tutto a lire 190.000. L'orario per rintracciarmi sono dalle ore 19 alle 20 Tel. 051/571172.
Rizzato Davide - Via Puccini, 20 - 40033 Casalecchio di Reno (BO).

VENDO **ad** un prezzo incredibile: Videopag G7000 con garanzia più tre cassette. Satellite Attack (34+), Sci (25+) Saltimbanco (33+) (prezzo commerciale L. 350.000) per solo L. 150.000.
Vairo Vincenzo - Via Malet, 33 - Pagani (SA) Tel. 081/954665 (ore pasti).

VENDO **Atari** VCS di 2 anni con 2 cassette + 7 cassette camprate a giugno in America!!!!
Due di questi sono Avventure di Tran, Donkey Kong Jr. Vendo in prezzi separati, però è meglio tutto assieme.
Nicola Zucchini - P.zza Gramsci, 9 - 20145 Milano (MI) Tel. 02/3495421 (telefonare dalle 20.30 in poi.

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

VENDO **Programmi** di ogni tipo per Commodore 64 dispongo di molte novità come: Kawasa sintetizer, Up'n down, Montezuma's rev., Ghostbuster, Asylium, Last gladiator, Spelunker, Pit-Stop II, Seastalker, Robots of down, mimic 5+, Mae 64, Mikro Assembler, Delphi's oracle, connection 3.... e ancora moltissime novità anche con manuali, a prezzi davvero incredibili. Per ricevere la lista scrivere a: Sergio Poli - Via Gustavo Modena, 35 - 35100 Padova (PD) Tel. 049/850026.

CAMBIO **Consolle** Intellevisio + 15 cartucce (tra le migliori: Dracula, Donkey Kong, Burgertime, Zaxxon, Lady bug, etc.) con consolle Coleco + Atari converter + mod. Turbo + 4 cartucce oppure senza mod. turbo ma con 7 cartucce.
Cambio lock'n'chase, tron maze a tron, tennis, Astrosmash, Frog Bog con microsurgeon, Trucking, royal dealer e chess. Cambio le cartucce sopra citate + dracula, ice trek, venture e Donkey Kong per Q bert (dò due cartucce a scelta), Demon Attack, Beauty & best, pitfall, river raid e buzz bombers. Chiedere di Nino. S. Maria C.V. (CE) Tel. 0823/811029 (ore 10 - 15).

VENDO **Consolle** Intellevision + 17 cassette a lire 800.000 (valore vero L. 1.200.000) e vendo consolle Atari + 18 cassette a lire 550.000 (vero valore L. 1.100.000) tutto il materiale perfetto come nuove. Telefonare ore pasti o serali a Lattanzi Marco - Via Accadem. Albertina, 3 - 10123 Torino (TO) Tel. 011/878986.

VENDO **Atari** completo di 2 paia di joystick, alimentatore, istruzioni e cassetta omaggio. Tutto a lire 100.000.
Vendo inoltre cassette Atari Grand Prix (Activision) L. 50.000, Dig Dug L. 40.000, Ms. Pacman L. 40.000, Dodge,Em L. 20.000.
Telefonare a Franco, Via Barelli, 5 Milano. Tel. 02/4073004 (ore 20.00 - 21.30).

VENDO **VCS** Atari 2600 + 2 joystick + 6 cartucce (defender, pole position, newsoccer, raiders of the lostark, Ms. Pac-Man, New tennis), in ottime condizioni (6 mesi di vita e scatola imballaggio) del valore di 650.000 a L. 360.000.
Fabrizio Spallaccia - Via Nocera Umbra, 97 - 00181 Roma Tel. 06/784972 (ore pasti).

VENDO **Consolle** Intellevisio + 17 cassette a lire 800.000 trattabili (vero valore 1.200.000). Tutto in perfetto stato e vendo consolle Atari + 18 cassette a lire 550.000 (vero valore 1.100.000). Telefonare ore pasti e serali a Lattanzi Marco - Tel. 011/878986 - Torino - Via Acc. Albertina, 3.

VENDO **Cassette** per il Vic 20 inespanso. Le migliori in circolazione: Arcadia, Tornado, Fantasia e moltre altre a L. 10.000 l'una.
Per informazioni rivolgersi a: Bancora Massimiliano - Via M. Monti, 1 - 22100 Como Tel. 276889 (ore pasti).

VENDO **Cassette** con 20, 30, 40 **giochi** o più per **Commodore** 64 a scelta tra 200, tutti belli (pole position, donkey kong, Q+bert, dit, stop, congo congo, le mans, zaxxon, frogger ed altri) al prezzo incredibile di **L. 1.000** l'uno.
Luca Bondini - Via Grassi, 1 - Monza Tel. 039/384026 Telefonatemi ore pasti e primo pomeriggio.

VENDO **Intellevision** + poker-Black Jack a L. 160.000.
Cartucce: Skiing, Soccer, Tennis a L. 39.000 cad.; auto racing, sea Battle, triple action, micro surgeon a L. 30.000 cad. oppure tutto in blocco a L. 370.000.
Per trovarmi: Telefono 02/7530205 (Nicola) orari: ore pasti.

VENDO **Consolle** Atari VCS 2600 come nuova (2 joystick + space invader + combat) lire 200.000. Vendo inoltre (per acquisto computer IBM) Asteroids, Vanguard, pole position pac-man, star raiders, in tutto 230.00. Come nuove, senza difetti. Telefono 081/8903019 (dopo le 21.00 feriali).

VENDO **VIC** 20 + registratore C2N + joystick + 6 cassette di giochi + libro supplemento al manuale + 2 libri sulla programmazione a L. 380.000. Vendo Videopac G7000 + cassette n° 1 e n° 38 (Cannibal) a L. 280.000.
Scrivete a: Massocco Mauro - Via 24 Maggio, 3 - 14010 Cisterna d'Asti (AT).

VENDO **Consolle** Intellevision + 9 cassette: Lock'n Chase, Advanced, Dungeons & Dragons, Shork Shark, Astromasj, Boxing, Soccer, Triple Action, e due della serie imagic Tropical Traubble e Fathom. Prezzo totale 826.000 ma io vendo tutto a lire 300.000 (affarone).
Taddei Luca - Via T. Guerrazzi, 50 - Livorno Tel. 0586/804947 (telefonare ore pasti).

VENDO/SCAMBIO/COMPRO **programmi per CBM64.** Dispongol di oltre 200 programmi, tra cui; Decatlhon – Karate – Zaxxon – e tanti altri.
Sergio Galperti – Via Giordano Bruno, 7 – Tel. 030/2620417.

VENDO **Commodore 64** 1500 programmi con relativi manuali d'uso programmi su nastro e disco i più grossi d'utilità fatturazione – Magazzino e 740 + 373 giochi – Olimpic – Games e Summer Games, prezzo da svendita fine attività.
Giuseppe Borracci – Via Mameli, 15 – 33100 Udine – Tel. 0432/291665.

VENDO **Commodre 64** contenente giochi con buona grafica (Buck Rogers, Pole position, Int. soccer, Moon Shuttle, Falcon Patrol e Aztec Challenge) a sole L. 25.000. per riceverla in contrassegno.
De Pasquale Oscar – Via Roma, 25 – 24036 Ponte S. Pietro (BG).

VENDO/CAMBIO **programmi** per CBM 64, ne possiedo circa 300. Scrivetemi risponderò a tutti!
Luisi Mininni – Via Gorizia, 91 – 33100 Udine – Tel. 0432/42146 (serali escluso il lunedì, mercoledì e venerdì).

VENDO/CAMBIO **Sofware** su cassetta per CBM 64 migliori titoli Activision – Atari – sierra on Line ecc.
Marchetti Flavio – Via Ventura, 12 – 41034 Finale Emilia (MO) – Tel. 0535/92927.

VENDO **Coleco** – Vision + 5 cartucce Donkey Kong, Unior, venture, Puffi, 2 Axxon + Modulo Turbo, a sole L. 500.000 (compreso garanzia).
Volpe Dino – Via Adige, 40 – 84091 Battipaglia (Sa) – Tel. 0828/72084 (ore pasti).

VENDO **VIC 20** in ottime condizioni ancora imballo originale) + 5 cartucce + programma totocalcio ed altri fantastici giochi e programmi a L. 350.000.
Sidney Spiga – Via Mozart, 2 – 0-9045 Quart. Secca – Tel. 070/812619.

VENDO **Software** per il nuovissimo Commodore 16 su cassetta o disco. Inoltre circa 1000 programmi per Commodore 64 più 150 per Vic 20.
Roberto Consolo – Tel. 389590 Ore serali 20,30-21,30 – ore ufficio YTel. 7524204.

VENDO **TI-99/4A** perfettamente funzionante con alimentatore, modulatore Pal e manuale di istruzione + cavo per registratore + Coppia di Joystick + cartuccia videogioco + Cassetta con 30 programmi. Tutto a L. 290.000.
Giachino Fabrizio – Via Nazario Sauro, 1 Bis – Regina Margherita (TO) – Tel. 788784.

VENDO **Numerosi giochi** e utility su cassetta per Spectrum 16/48K prezzi stracciati L. 1000 Cadauno possibilità di scambio telefonatemi o scrivete al più presto.
Riccardo Di Nuzzo – Via Del Cigno, 54 – 47037 Rimini (FO) – Tel. 0541/777138 (a tutte le ore del pomeriggio).

SCAMBIO **Programmi** per Commodore 64 – Ho anche da scambiare o vendere libri e manuali eventualmente vando i giochi su nastro/disco a prezzi bassi – Inviare vostra lista.
Cottogni Gianni – Via Strambino, 23 – 10010 Carrone (TO) Tel. 0125/712311 (pomeriggio e sera).

VENDO **Cartucce** per Intellivision: Astrosmash, Tron 2, Space Battle, Lock'n Chase, e il favoloso Pitfall! Con sconti fino al 35/40%! Oppure scambio con una cartuccia sportiva per Intellivision. Eccetto: Calcio, Tennis, Basket, Football, e auto Racing.
Riccardo Rurali – Via Scheiwiller, 11 – 20139 Milano – Tel. 02/533744 (ore 18.30/20.30-14.00/15.00)

COMPRO **Football,** Dracula, Tuthankam, Boking, Bowling, Beamrider, Hokey per Consolle Intellivision.
VENDO cartuce per Intellivisio: Astrosmash (L. 59.000 a solo L. 30.000) Tron Maze e Tron (L. 59.000 a solo 32.000) Space Battle (L. 59.000 a solo L. 30.000) e il favoloso Pitfall (L. 92.000 a solo L. 50.000)
Riccardo Rurali – Via Scheiwiller, 11 – 20139 Milano – Tel. 02/533744 (ore 14.00/15.00-18.00/21.00)

VENDO **VIC** + espansione 3-8-18 K + Joystick + Registratore C2N a L. 400.000. Vendo anche numeri di programmi dal 1 al 7. Offro e richiedo massima serietà.
Bonate Sopra (BG) – Tel. 035/991248.

VENDO **Intellivision** + 15 cassette fra le più vendute (come Mission X, Shark shark, ecc.) A L. 450.000 trattabili (valore commerciale L. 1.100.000) Tutto e come nuovo!
Roma – tel. 06/8270822.

VENDO **i primi 10 numeri di VG.** a L. 1500 cad. + annuario a L. 2500.
Occasione!!! A chi acquista l'intera partita, regalo l'annuario! Vendo Inoltre le cassette "Tennis" e "soccer" per Intellivision a L. 40.000 cad. Preferisco con-

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

tattare con zona Milano.
Dedè Maurizio - Via Lattanzio, 69 - 20137 Milano - Tel. 02/572327.

VENDO **Console V.C.S.** Atari 2600 con 7 cartucce: Defender, Dig Dug, Mario Bros, Ms. PAC Man, New Soccer, Pole Position Donkey Kong più Supercharger con Phaser Patrol, Escape from the Mindmaster il tutto in ottimo stato con confezioni originali.
Il costo totale è di L. 550.000 (trattabili).
Arosio Andrea - Via G.R. Carli, 47 - Tel. 6450775 (ore 20,30/22,00)

VENDO **Programmi Spectrum 16/48K** disponibili su cassette C90 (minimo 22 massimo 45 programmi!) al prezzo di L. 12.000 ciascuna, pagamento contrassegno, spedizione compresa. Per avere l'elenco dei programmi spedire L. 500 in francobolli, nome, cognome ed indirizzo.
Giuseppe Castelli - Via Tolmino, 24 - 10141 Torino.

CERCO **Possessori di Atari 800XL** per scambio informazioni e software.
Bernardi Ennio - Via Lombardia, 59 - 21053 Castellanza - Tel. 0331/503410.

VENDO **Base Intellivision** con sette cassette il tutto a L. 500.000 sono disposto a trattare il prezzo. Per informazioni telefonare solo sabato dalle ore 15 alle 18.
Perin Massimo - Via Umin 59/B - 32032 Feltre (BL) - Tel. 0439/42326.

VENDO **Atari 800 XL** 64K + Registratore 1010 + Touch Table 8 2 cartucce (Pengo, Robotron 2084) + 7 cassette giochi (Zaxon, Bruce Lee, ecc) + 2 libri Atari. Tutto con garanzia, 1 merse di vita a L. 1.000.000. Vendo per partenza.
Tirelli Mimi - Via Antonio Gramsci, 51 - Roma - Tel. 805636 ore 20,30-22,00.

CAMBIO **Spectrum 16/48K** Cambio, vendo compro software su cassetta; telefonare, per accordi ore serali o scrivere inviando propria lista. Rispondo a tutti.
Roberto Morosi - P.zza IV Novembre, 9 - 20035 Lissone (MI) - Tel. 039/484901.

CAMBIO Softwere per Commore 64. Posseggo oltre 1000 programmi in L. M. (giochi, Utilities, getionali e didattici). Inviare la lista completa e l'elenco dei titoli desiderati.
Vittorio Torta - Strada Andezeno, 29 - 10023 Chieri (To) Tel. 011/9421522.

VENDO/COMPRO/CAMBIO **Programmi** per CBM 64. Oltre 700. Tra cui, dedatlhon, Kabate, Pne on one. Tutti questi a prezzi eccezionali.
Sergio Galperti - Via Giordano Bruno, A - 25080 Ciliverghe (BS) - Tel. 030/2620417.

VENDO **Base Atari 2600** - 4 mesi di vita con cassetta, o cambio copn Colecovision o Vic 20, o vendo a L. 180.000. Vero Affare!!
=Piero - Via Martini del XX, 61 Pinerolo (TO). Tel. 0121/70249 (ore pasti).

VENDO nuovissimo sistema **Intellivision** (causa doppio regalo) con imballaggio originale + 2 joystick fatti in casa + 3 splendide cassette: Soccer, BurgerTime, Poker & Blackjack a L. 270.000 trattabilissime.

COMPRO rivista di **Videogiochi** dal n° 1 a n° 10, anche se in pessime condizioni.
Messima Davide - Via S. Nicolò, 21 - 94016 Pietraperzia (EN) - Tel. 0934/961180 (dalle 15 alle 21).

VENDO **Atari VCS 2600** con 4 cassette (cartucce): Space Invaders, Pitfall, Carnival, Chopper Command, Venture, MS. Pac Man, Atlantis, a L. 350.000 trattabili (in blocco) posso anche cambiare con Compiuter di ogni tipo.
Aloisio Massimo - Via Marconi 19/19 - 15070 Tagliolo (AL) - Tel. 0143/89324 (ore pasti e dalle 18,30 fino alle 22,30).

COMPRO/CAMBIO/VENDO **giochi e programmi** per Atari solo XL su nastro o disco - COMPRO/CAMBIO cartucce per Coleco.
Scalia Nello - C.so Siracusa, 77 - 0137 Torino - Tel. 011/357981 serali.

VENDO **Commodore VIC 20**, in ottime condizioni, 6 mesi di vita corredato della guida, al personal computer, + cartucce "ALIEN" e "SEA WOLF" (con relativi paddle). Prezzo a partire dalle L. 130.000 in giù. Vendo anche (separatamente) cassetta della guida e cassetta con vari giochi (1.m e basic).
Claudio - Tel. 06/9322300.

VENDO **Texas TI-99/4A** completo di modulatore Pal - Trasformatore, coppia Joistik, cassetta per imparare il Basic, & Modul, S.S.S (Munchman, video games) registratore normende, cavetto, 2 cassette con oltre 20 giochi, prezzo di listino L. 550.000 vendo L. 350.000 tratto solo a Torino.
Via Belfiore, 49 - 10125 Torino - Tel. 011/685577 (14,00-22,00).

CAMBIO/VENDO **Circa 1000 PRG** per C 64 fra Avali Decamtlon, Pitfall, Beamkiu der, River Rai giochi + utility, + registra. uno + bello dell'altro.
Angelo Settembrini - Via Cassanese, 194 - 20090 Segrate (MI) - Tel. 2136514 solo Milano e zona.

Gradirei una risposta relativa alla Briscole per il 64, pubblicato sul fascicolo allegato Bti n. 52 - Luglio/Agosto '84. cioè:
nonostante il listato sia giusto (l'ho confrontato passo per passo, dopo averlo ottenuto con la stampante, ed aver corretto i non pochi errori di Sintassi, varie e due errori, nei dati, ho i seguenti problemi: le carte che rappresentano i 4 (qualsiasi seme) hanno segno spostato di un passo a sinistra. Inoltre le figure, eccetto il cavallo e così così il fante, il re non è ben definito.
Pescini Roberto - C.so Poste - 53036 Poggibonsi (SI).

NELLE PAGINE
DEL MERCATO
PREZZI E CARATTERISTICHE
DI VIDEOGIOCHI
E DINTORNI

Il Jacksoniano ha il Basic

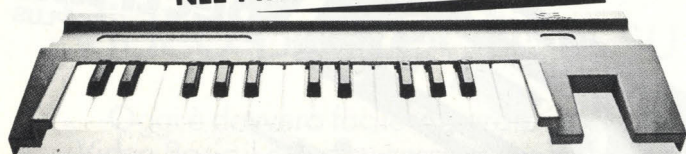
Video Basic, corso su cassetta per parlare subito

Oggi è davvero facile imparare il Basic, con Video Basic il corso su cassetta che ti permette di programmare subito il tuo computer. È facile: tu chiedi, lui risponde, tu impari.

Passo dopo passo. Sul tuo schermo appaiono le domande, le risposte, gli esercizi e tu, senza fatica, presto e bene, impari a dialogare col tuo computer, sia un VIC 20, un Commodore 64 o un Sinclair Video Basic è in edicola. Provalo subito.

Oggi il Basic si impara così.

7 NOTE BIT: OGGI LA M

È IN EDICOLA DAL 27 MARZO
LA TASTIERA COMPRESA NEL PRIMO FASCICOLO

Il 1985 è l'anno mondiale della musica... preparati con 7 note Bit, la nuova, fantastica opera che in soli 15 fascicoli quattordicinali (ciascuno corredato da una cassetta software per Commodore 64) ti insegna veramente la musica.

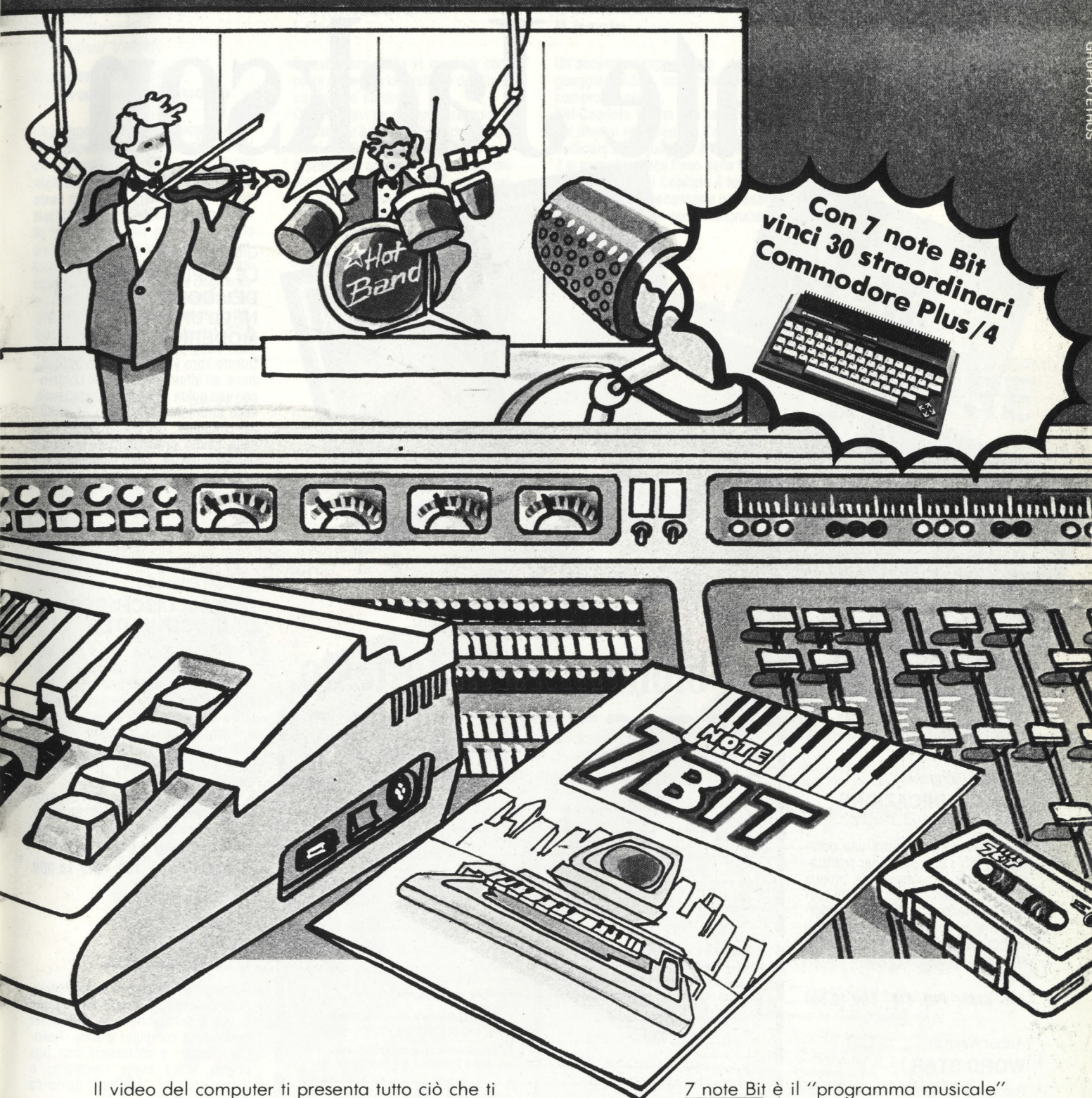
Con 7 note Bit, porti in casa il tuo maestro personale di musica che ti introduce alla teoria e al lessico musicali, ti insegna e ti fa fare pratica sulla tastiera, seguendoti passo passo nelle lezioni ... senza mai annoiarti.

E puoi suonare subito, con l'aiuto del software "interattivo" della cassetta e della speciale tastiera musicale per il tuo 64.

7 note Bit trasforma il Commodore 64 in uno strumento musicale sofisticato ed entusiasmante.

USICA SI IMPARA COSÌ.

Hot Band

Con 7 note Bit
vinci 30 straordinari
Commodore Plus/4

Il video del computer ti presenta tutto ciò che ti serve: un metronomo elettronico, il rigo musicale, la tastiera visualizzata con le note corrispondenti ai tasti … e potrai partecipare "dal vivo" alle session dei musicisti più famosi, suonando insieme a loro.

Prenota in edicola 7 note Bit: una prestigiosa iniziativa editoriale nata dall'unione della esperienza informatico-divulgativa del Gruppo Editoriale Jackson con la competenza tecnico-musicale SIEL! SIEL

7 note Bit è il "programma musicale" più interessante che c'è: non perdere il primo numero.

Pensa, compresa nel prezzo c'è anche la stupenda tastiera professionale per il tuo Commodore 64.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON